

**PENGEMBANGAN VIDEO SULAM PITA UNTUK
PEMBELAJARAN HIASAN BUSANA
DI SMK NEGERI 3 SUKABUMI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

AFIFAH NADHIRAH FAIZ

NIM. 14513244006

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**PENGEMBANGAN VIDEO SULAM PITA UNTUK
PEMBELAJARAN HIASAN BUSANA
DI SMK NEGERI 3 SUKABUMI**

Oleh:
Afifah Nadhirah Faiz
NIM 14513244006

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk: 1) Menghasilkan produk media pembelajaran Video pembuatan sulam pita pada mata pelajaran hiasan busana yang layak sebagai media pembelajaran. 2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran Video pembuatan sulam pita pada mata pelajaran hiasan busana di SMK N 3 Sukabumi.

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan menggunakan model 4D, model 4D yang terdiri dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Develop* (Pengembangan), *Dissemination* (penyebarluasan). Namun dalam penelitian ini tidak sampai pada tahap penyebarluasan. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas XII Tata Busana 1 di SMK Negeri 3 Sukabumi yang berjumlah 33 siswa pengambilan sample dilakukan dengan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. validitas instrumen dengan pertimbangan tiga ahli (*experts judgment*) dan koefisien reliabilitas dilakukan menggunakan *Alfa Cronbach*. Analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif.

Hasil penelitian adalah: 1) pengembangan media video sulam pita dilakukan melalui empat tahap, yaitu: a) tahap pendefinisian yang terdiri dari analisis kurikulum, analisis materi, analisis karakter siswa, dan merumuskan tujuan. b) Tahap perancangan yang terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. c) Tahap pengembangan yaitu validasi oleh ahli materi, ahli media, dan *use*; 2) media video pembelajaran sulam pita layak di gunakan sebagai media pembelajaran di SMK.

Kata kunci: pengembangan media, video sulam pita , SMK

**DEVELOPING A RIBBON EMBROIDERY VIDEO FOR THE LEARNING OF
FASHION ORNAMENTS AT SMK NEGERI 3 SUKABUMI**

Oleh:
Afifah Nadhirah Faiz
NIM 14513244006

ABSTRACT

This study aimed to: 1) produce a learning video of the making of ribbon embroidery for the fashion ornaments subject appropriate as learning media, and 2) find out the appropriateness of the learning media of the video of the making of ribbon embroidery for the fashion ornaments subject at SMKN 3 Sukabumi.

The study to develop a learning video as media was a research and development (R&D) study. The development model used the 4D model, consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate. However, this study did not take the dissemination stage. The research subjects were the students of Grade XII of Fashion Design 1 at SMK Negeri 3 Sukabumi, with a total 33 students. The sample was selected by means of the purposive sampling technique. The data were collected using questionnaires. The instrument validity was assessed by three experts (through expert judgment) and the reliability coefficient was calculated using Cronbach's Alpha. The data analysis used the descriptive analysis technique.

The results of the study were as follows. 1) The development of the ribbon embroidery video as media was made through four stages, namely: a) the defining stage consisting of curriculum analysis, materials analysis, analysis of students' characters, and formulation of objectives; b) the design stage consisting of pre-production, production, and post-production; and c) the development stage including the validation by the materials expert, media expert, and users. 2) The ribbon embroidery learning video was appropriate to be used as learning media at vocational high schools.

Keywords: media development, ribbon embroidery video, vocational high schools

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Afifah Nadhirah Fa'iz
NIM : 14513244006
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul Skripsi : Pengembangan Video Sulam Pita untuk
Pembelajaran hiasan busana di SMK Negeri 3
Sukabumi.

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 17 September 2018

Yang menyatakan,



Afifah Nadhirah Faiz
NIM. 14513244006

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SULAM PITA UNTUK
PEMBELAJARAN HIASAN BUSANA
DI SMK NEGERI 3 SUKABUMI**

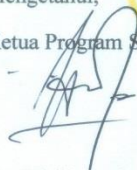
Disusun oleh:

Afifah Nadhirah Faiz
14513244006

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 02 Juli 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dr. Widiastuti, M.Pd.
NIP. 19721115 200003 2 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes.
NIP. 19600427 198503 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SULAM PITA UNTUK PEMBELAJARAN HIASAN BUSANA DI SMK NEGERI 3 SUKABUMI

Disusun oleh:

Alifah Nadhirah Faiz
NIM 14513244006

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 17 September 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Enny Zuhni Khayati, M.Kes Ketua Penguji/Pembimbing		16/10 2018
Dr. Widiastuti, S.Pd., M.Pd. Sekretaris		26/10 2018
Dr. Dra. Emy Budiastuti, M.Pd. Penguji		23/10 2018

Yogyakarta, 26 Oktober 2018
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd
NIP. 19631230 198812 1 001

HALAMAN MOTTO

“kami perintahkan kepada manusia supaya berbuat baik kepada kedua orang ibu bapaknya, ibunya mengandung dengan susah payah, melahirkannya dengan susah payah (pula) . mengandungnya sampai menyapihnya adalah tiga puluh bulan, sehingga apabila dia telah dewasa dan umurnya sampai 40 tahun ia berdo’a: Ya Tuhanku, tunjukilah aku untuk mensyukuri nikmat Engkau yang telah Engkau berikan kepadaku dan kepada ibu bapakku dan supaya aku dapat berbuat amal sholeh yang Engkau ridhoi. Berilah kebaikan kepadaku dengan (memberi kebaikan) kepada anak cucuku. Sesungguhnya aku bertaubat kepada Engkau dan sesungguhnya aku termasuk orang-orang yang berserah diri.” (Qs. Al-Ahqaf:15)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini untuk orang tercinta atas kasihnya yang berlimpah. Alhamdulillah robbil'alamin. Di atas segala asa, kupanjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT, Dialah puncak segala ketaatan.

Sebagai tanda bakti, cinta dan terima kasih kupersembahkan karya ini kepada Bunda dan Ayah yang selalu memberikan segalanya, do'a, dukungan, semangat, kerja keras, keridhoan dan keikhlasan hingga saya bersyukur tiada henti karena memiliki Bunda dan Ayah yang tak dapat dijelaskan dengan kata-kata

Terima kasih tak lupa saya haturkan untuk adik adik saya tercinta, Afwan Afni, Azzam, Zulfa, karena mereka adalah energi yang sangat luar biasa sehingga saya dapat terus termotivasi untuk memberikan contoh yang terbaik untuk mereka

Segala rasa syukur dan terima kasih ku persembahkan untuk dosen pembimbing ibu Enny Zuhni Khayati M.Kes yang tak pernah kenal lelah untuk terus membimbing dan mendidik saya secara maksimal sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan segala motivasi yang sangat luar biasa dari beliau.

Terima kasih untuk dosen PTBB FT UNY atas segala ilmu yang telah diberikan untuk saya selama 4 tahun ini , semoga menjadi kebermanfaatan dan amal shalih yang terus mengalir.

Terima kasih untuk teman – teman seperjuangan Pendidikan Teknik Busana Kelas D 2014 yang telah bersama sama berjuang , belajar hidup, sehingga diri ini terus berkembang.

Terima kasih untuk almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta yang telah menjadi wadah untuk saya mengembangkan potensi diri hingga dapat menjadi mahasiswa yang berprestasi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunianya, Laporan Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Video Sulam Pita untuk Pembelajaran Hiasan Busana di SMK Negeri 3 Sukabumi” dapat disusun sesuai dengan harapan.

Penyusun menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir Skripsi ini banyak kekurangannya, oleh karena itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Enny Zuhni Khayati M.Kes selaku Dosen Pembimbing telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Noor Fitrihana, M.Eng, Ibu Alicia C. Zvereva Gadhi, M.Pd , dan Ibu Euis Ika Istiqomah, S.Pd selaku Validator Instrumen Penelitian TAS yang memberikan saran/ masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ibu Dr. Dra. Emy Budiastuti, M.Pd. selaku Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Ibu Dr. Widiastuti, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana S1 dan Selaku sekertaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.

5. Ibu Dr. Mutiara Nugraheni, M.Si. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
7. Bapak Jajang Priyatna, M.Pd. selaku Kepala SMK Negeri 3 Sukabumi yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
8. Para guru dan staf SMK Negeri 3 Sukabumi yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Orang tua, keluarga, dan orang-orang terdekat yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga Laporan Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
10. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 17 September 2018
Penulis,



Afifah Nadhirah Faiz
NIM 14513244006

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO.....	xi
HALAMAN PERSEMBAHAN	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A.Latar Belakang.....	1
B.Identifikasi Masalah.....	4
C.Pembatasan Masalah	5
D.Rumusan Masalah	5
E.Tujuan Pengembangan.....	6
F.Manfaat Pengembangan.....	6
G.Asumsi Pengembangan	7
H.Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A.Kajian Teori	9

B.Kajian Penelitian Yang Relevan.....	36
C.Kerangka Pikir	39
D.Pertanyaan Penelitian	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Model Pengembangan.....	48
B.Prosedur pengembangan.....	48
C. Desain Uji Coba Produk.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN.....	60
A.Hasil Pengembangan Produk Awal.....	70
B. Hasil Uji Coba Produk.....	81
C. Revisi Produk.....	84
D. Kajian Produk Akhir.....	85
E. Keterbatasan Penelitian.....	95
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	85
A. Simpulan Tentang Produk.....	96
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	98
C. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan.....	38
Tabel 3.1 Kisi Kisi Pembuatan Video Pembelajaran Teknik Sulam Pita.....	50
Tabel 3.2 Pedoman memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi.....	54
Tabel 3.3 Kriteria Pemberian Skor	56
Tabel 3.4 Klasifikasi Penilaian Total.....	58
Tabel 4.1 Kriteria Kelayakan video oleh Ahli Materi	69
Tabel 4.2 Hasil Validasi Video Oleh ahli Materi	69
Tabel 4.3 Kriteria Kelayakan tampilan media video oleh Ahli Media.....	70
Tabel 4.4 Hasil Validasi tampilan media video oleh Ahli Media.....	70
Tabel 4.5 Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Kecil oleh Siswa	72
Tabel 4.6 Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Besar	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Pikir	41
Gambar 2. Prosedur pengembangan media pembelajaran.....	46

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Guru yang kreatif dan inovatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, maka guru dituntut untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sehingga dapat mendorong siswa belajar secara optimal. Ilmu dan teknologi yang semakin berkembang menuntut guru untuk dapat membuat inovasi baru pada pembelajaran. Salah satunya adalah dengan membuat inovasi pada pengembangan media pembelajaran yang digunakan.

Mata pelajaran hiasan busana merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam bidang keahlian tata busana di jenjang SMK Tata Busana. Mata pelajaran tersebut sangat penting karena merupakan pembelajaran teori dan praktik yang mengembangkan keahlian keterampilan siswa, sehingga busana yang diciptakan dapat memiliki nilai jual yang tinggi dan juga sangat diminati oleh dunia industri *fashion*. Sebagai contoh sulam pita jepang banyak menggunakan tusuk yang indah, unik, dan proses pembuatannya membutuhkan kecermatan dan ketelitian yang tinggi, oleh karena itu di dalam pembelajarannya perlu menggunakan media audio visual seperti video yang mana dalam media tersebut dapat menjelaskan dengan detail langkah per langkah yang dipraktikkan secara nyata disertai suara yang berisi penjelasan setiap langkah pembuatannya dan dapat di ulang-ulang. Sehingga siswa dapat memahami dan mempraktikkan dengan mudah.

Salah satu materi mata pelajaran hiasan busana adalah tusuk sulam pita atau *ribbon embroidery*. Tusuk sulam pita pada dasarnya ada dua jenis yaitu tusuk sulam pita gaya Jepang dan gaya eropa. Tusuk sulam pita gaya Jepang memiliki istilah lainnya adalah sulam pita melayu. Sulam pita memiliki ciri khas sulamannya datar hampir sama dengan penyelesaian tusuk hiasnya dengan tusuk sulam benang hanya bedanya material pokoknya menggunakan pita. Sehingga tusuk sulam pita gaya Jepang lebih mudah dibandingkan tusuk sulam pita gaya Eropa.

Di SMKN 3 Sukabumi dalam proses pembelajaran membuat sulam pita jepang guru menggunakan media modul dan *jobsheet*, dan dilengkapi dengan benda jadi namun siswa masih kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dengan pembelajaran tersebut. Siswa masih merasa kebingungan dalam menyelesaikan sulam pita jepang, dan harus selalu bertanya kepada gurunya bagaimana cara membuat sulam pita jepang tersebut. selain itu siswa juga membutuhkan waktu yang lama dalam memahami materi serta dalam praktik ,konsentrasi siswa pun mudah terpecah karena banyak yang bertanya kepada teman sendiri yang sama-sama belum memahami cara membuat sulam pita jepang dengan baik dan benar, serta belum terdapat media pembelajaran video . Sehingga dalam proses pembelajaran daya ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut menjadi rendah , ketidakpahaman siswa membuat siswa menjadi jenuh dan tidak bersemangat dalam menyelesaikan tugas atau mengikuti pembelajaran menghias busana.

Proses belajar mengajar memerlukan pembelajaran yang efektif dan menarik, sehingga dalam proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, mata pelajaran, sarana dan prasarana, untuk menunjang pembelajaran tersebut. Sehingga apabila dalam pembelajaran media yang digunakan sangat menarik, akan membuat siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat menuntun siswa untuk mendapatkan hasil yang baik. Untuk itu, mata pelajaran hiasan busana sangat memerlukan media pembelajaran yang dan menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami proses menghias busana yang baik dan benar.

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi ajar. media sangat diperlukan guru pada proses pembelajaran. Mata pelajaran hiasan busana khususnya dalam materi membuat sulam pita jepang adalah mata pelajaran yang memerlukan media yang mengandung unsur gerak dan suara. Oleh karena itu , video merupakan salah satu media yang sesuai dengan pelajaran produktif karena media ini menampilkan tahap-tahap dalam membuat sulam pita jepang secara detail dan terperinci.

Video merupakan salah satu media pembelajaran yang berisi tentang materi pembelajaran. Video merupakan media pembelajaran yang termasuk dalam media audio visual yang mempunyai unsur gerak dan suara sehingga dapat menarik perhatian dan memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Video mampu merekam banyak materi yang berisikan proses pembuatan karya yang dapat dibuat

menjadi lebih singkat , jelas, dan dapat diulang ulang dalam proses penggunaannya. Maka dari itu , video dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi.

Saat ini tidak sedikit guru mengajar menggunakan media video, namun dalam pelaksanaannya video yang digunakan masih banyak yang belum sesuai dengan standar media video atau belum bisa dikatakan layak karena dalam video tersebut tidak dapat menjelaskan materi secara detail melainkan hanya menggunakan gambar yang bergerak saja, teks yang bergerak saja , tanpa adanya satu kesatuan yang utuh dalam video yang meliputi ragam gerak, audio , visual, dan audio visual.

Berdasarkan masalah di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang pengembangan media video sulam pita yang layak pada mata pelajaran hiasan busana di SMKN 3 SUKABUMI. Video dapat digunakan sebagai alternatif memperbaiki mutu pembelajaran dalam mata pelajaran hiasan busana khususnya dalam materi pembuatan sulam pita jepang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa sulit memahami materi walaupun guru sudah menggunakan modul dan *jobsheet*
2. Siswa membutuhkan waktu yang lama dalam memahami materi serta dalam praktik membuat sulam pita jepang

3. Konsentrasi siswa mudah terpecah karena banyak yang bertanya kepada teman sendiri yang sama-sama belum memahami cara membuat sulam pita jepang dengan baik dan benar.
4. Guru memerlukan waktu yang banyak untuk mengulang – ulang mengajarkan siswanya membuat sulam pita jepang
5. Belum terdapat video sulam pita jepang di SMKN 3 Sukabumi

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini akan dibatasi hanya sampai tahap pengembangan video pembuatan sulam pita . Peneliti akan memfokuskan pada pengembangan video pembuatan sulam pita jenis jepang dengan batasan materi membuat tusuk-tusuk sulam pita yang terdiri dari tusuk pita (*ribbon stitch*), tusuk sulam lurus (*straight stitch*), tusuk rantai (*lazy daizy*), tusuk perancis (*french knot*) , tusuk ranting (*feather stitch*), tusuk daun (*leaf stitch*), tusuk tangkai (*twisted stitch*), tusuk tikam jejak (*whipped back stitch*), dan pengaplikasian tusuk dasar tersebut dalam pembuatan bunga cosmos dan bunga tulip untuk siswa kelas XII semester 2 busana butik di SMK N 3 Sukabumi

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media video sulam pita dalam mata pelajaran hiasan busana ?
2. Bagaimana kelayakan video pembuatan sulam pita pada mata pelajaran pembuatan hiasan di SMK N 3 Sukabumi?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Menghasilkan produk video pembelajaran pembuatan sulam pita pada mata pelajaran hiasan busana yang layak.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran pembuatan sulam pita pada mata pelajaran hiasan busana di SMK N 3 Sukabumi.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang didapat di perkuliahan ke dalam suatu karya media pembelajaran media video pembuatan sulam pita yang layak pada mata pelajaran pembuatan hiasan di SMK N 3 Sukabumi

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa,

- 1) Mempermudah siswa dalam memahami materi Menyulam Pita
- 2) Meningkatkan semangat belajar siswa dalam membuat sulam pita

b. Bagi sekolah,

- 1) Menjadi sumber belajar disekolah
- 2) Menjadi bahan informasi disekolah tentang pengembangan video

c. Bagi peneliti

- 1) Menambah pengalaman dalam melakukan penelitian.

- 2) Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai pembelajaran.
- 3) Dapat mengetahui cara pengembangan video pembelajaran yang baik dan benar, serta menarik siswa sehingga dapat membantu di dalam proses belajar mengajar.

G. Asumsi Pengembangan

Media Video sangat bagus digunakan untuk media pembelajaran karena dengan menggunakan media video mempermudah siswa dalam memahami materi, selain itu video juga dapat diputar secara berulang kali dalam pemakaiannya sehingga apabila siswa kurang paham maka dapat diputar kembali. Video juga sangat bagus untuk menerangkan suatu proses dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk dari penelitian ini diharapkan menghasilkan spesifikasi berikut:

1. Materi dalam media ini adalah materi hiasan busana pada semester 2 kelas XII Jurusan Teknik Busana di SMK N 3 Sukabumi yaitu materi tusuk dasar sulam pita dan pengaplikasiannya pada pola motif berbentuk bunga cosmos dan bunga tulip
2. Media video berisikan video bergerak mempraktikkan langkah-langkah pembuatan sulam pita, dimulai dari pengenalan alat dan bahan, proses pembuatan, hingga menampilkan busana dan benda benda yang dihias dengan sulam pita, yang didukung oleh penjelasan langkah per langkah melalui suara, serta musik yang dapat meningkatkan konsentrasi siswa.

3. Media ini dapat menyajikan ulang informasi secara konsisten dan memberi suasana belajar yang menyenangkan , tidak tertekan, santai dan menarik , sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran
4. Media dikemas dalam ekstensi (.MP4) agar dapat dibuka dimanapun dan kapanpun, seperti di *laptop* , *handphone* , *tab*, dan lain sebagainya. Sehingga siswa juga dapat belajar secara mandiri diluar jam belajar sekolah.
5. Media juga diharapkan dapat digunakan di dalam media e-learning yang ada di sekolah, sehingga ikut berperan serta dalam peningkatan kualitas pendidikan dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran

a. Pengertian pembelajaran

Pembelajaran dalam perspektif teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses pembelajaran peserta didik yang bersifat internal. Menurut Gagne, Briggs dan Wagner dalam Udin S. Winata Putra (2018) pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Menurut UU Nomor 20. Tahun 2003 tentang SISDIKNAS, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Duffy and Rohler (1989). Pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum (dalam Dr.Zainal Abidin Arief 2015:48-51)

Menurut Sugihartono (2013: 73) pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menciptakan suasana belajar dengan baik sehingga proses memperoleh pengetahuan peserta didik berjalan dengan lancar.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan peserta didik dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar (Susilana, 2009: 1). membawa perubahan kognitif dan tingkah laku peserta didik.

Beberapa teori pembelajaran yang sudah dijelaskan dapat dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan kognitif peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu melalui pengalaman, pengetahuan, dan ketrampilan yang diberikan pada peserta didik. Proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik jika ada berbagai sumber belajar yaitu media pembelajaran dan suasana pembelajaran yang mendukung. Peserta didik dapat menggunakan panca indranya dalam proses memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan nilai-nilai positif.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017: 3), kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan Heinich dan kawan-kawan dalam Arsyad (2017: 3-4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media komunikasi membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan KBBI (2005:17) pembelajaran adalah proses atau cara untuk mendalami sesuatu dengan sungguh-sungguh. Diartikan proses karena pembelajaran merupakan suatu perbuatan yang berkesinambungan antara sebelum dan sesudah tindakan.

Kemudian diperjelas dengan pendapat dari Hamalik (2008:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Unsur-unsur tersebut sangat berhubungan antara satu dengan yang lain saling berkaitan. Hal tersebut mempengaruhi tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Rusman (2012:62), adalah sejumlah alat bantu, bahan, simulasi atau program yang digunakan dalam pembelajaran untuk memperlancar keberhasilan belajar.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat dinyatakan bahwa media adalah pengantar informasi dari sumber kepada penerima dengan proses dan cara yang sungguh-sungguh yang memiliki maksud pembelajaran dan meliputi unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam pembelajaran menurut Suwarna, (2006 : 128) adalah memperlancar interaksi guru dan siswa, dengan maksud untuk membantu siswa belajar secara optimal. Namun demikian, secara khusus manfaat

media pembelajaran seperti dikemukakan oleh Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2017 : 25-27), yaitu :

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku.
- 2) Pembeajaran bisa lebih menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa , umpan balik, dan penguatan.
- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media dirancang untuk penggunaan secara individu
- 7) Sikap positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif , beban guru untuk penjelasan yang berulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatiannya terhadap aspek lain dalam proses belajar mengajar , misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Sudjana (2010:2) media dapat membantu dalam proses belajar siswa antara lain: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan

dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan dan lain-lain.

Kemudian dijelaskan juga oleh Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad (2017: 20-21) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran, (b) fungsi afektif dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar, (c) fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar, dan (d) fungsi kompensatoris mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dijelaskan bahwa media memiliki manfaat siswa lebih aktif dan dapat lebih tertarik serta lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena dapat dipraktikkan langsung sesuai dengan yang ditampilkan dalam media.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media menurut Arsyad (2017:74-76) :

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran.
- 6) Mutu teknis.

Menurut Sadiman (2011: 85), kriteria pemilihan media pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan karakteristik media tersebut.

Ely (dalam Sadiman 2011: 85), pemilihan media seyogyanya tidak terlepas dari konteksnya bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dijelaskan bahwa dalam kriteria media yang harus diperhatikan adalah tujuan dengan diciptakan media untuk mempermudah peserta didik dalam pembelajaran.

d. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (2010: 202), dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi

elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti *slide*, fotografi, diagram, dan bagan, objek-objek nyata serta kunjungan ke luar sekolah.

Menurut Seels & Glasgow (dalam Arsyad 2010: 35-36), jenis media dari segi perkembangan teknologi dibagi dalam dua kategori, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

1) Media tradisional

- (a) Visual diam yang diproyeksikan; *slide*, *filmstrips*,
- (b) Visual yang tidak diproyeksikan; gambar, poster, foto, *chart*, grafik, ALG
- (c) Audio; rekaman piringan, pita kaset,
- (d) Penyajian multimedia; *slide* dengan suara, *multi image*,
- (e) Visual dinamis yang diproyeksikan; film, televisi, video,
- (f) Cetak; buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah,
- (g) Permainan; teka-teki, simulasi, permainan papan,
- (h) *Realia*; model, *specimen* (contoh), *manipulatif* (peta, boneka)

2) Media teknologi mutakhir

- (a) Media berbasis *telekomunikasi*; *telekonferen*, kuliah jarak jauh.
- (b) Media berbasis *mikroprosesor*; sistem tutor *intelejen*, *hypermedia*.

Sementara itu, dari sekian banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, Heinich, Molenda dan Russel (1996:34) membuat klasifikasi media lebih sederhana sebagai berikut : (1) media yang tidak diproyeksikan, (2) media yang diproyeksikan (3) media audio (4) media video (5) media berbasis computer dan (6)

multimedia kit.

Berdasarkan berbagai pengelompokan atau jenis media di atas, pengembangan media dalam penelitian ini merujuk pada pengelompokan media tradisional visual dinamis yang di proyeksikan karena terdapat ragam gerak , visual , audio, dan audio visual dalam satu media disebut video. Video merupakan salah 1 media yang pantas digunakan dalam materi praktek, karena dalam Video dapat menampilkan langkah-langkah pembuatan suatu materi dan benda yang dapat mewakili suatu proses dalam bentuk nyata.

3. Video pembelajaran

a. Karakteristik video

Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaanya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

1) *Clarity of Message* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.

2) *Stand Alone* (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3) *User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

4) Representasi Isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

5) Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

6) Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* system komputer.

7) Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Media audio visual (Video) adalah media yang menampilkan gambar dan teks secara bersama-sama. Proses perencanaan, seleksi dan penggunaan media menurut Heinich (1992) diusulkan menggunakan model ASSURE yang merupakan akronim dari : (a) analyze learners; (b) state objectives; (c) select media and materials; (d) utilize materials; (e) require learners performance; and (f) evaluate/revise (Endang Mulyatiningsih, 2013: 190).

Menurut Azhar Arshad (2014:22) Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio visual/video adalah sebagai berikut:

- 1) Biasanya bersifat linier.
- 2) Biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- 6) Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Berdasarkan teori diatas, karakteristik video terdiri dari kejelasan suatu pesan, bersifat linear, dapat menyajikan visual yang dinamis, dapat dilakukan secara berkelompok atau individu, dapat merepresentasikan isi, dapat memudahkan proses pemahaman materi dan mudah digunakan.

b. Kelebihan video pembelajaran

Rusman (2012: 220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa. Sedangkan menurut Arif S Sadiman (2011 : 74 – 75) kelebihan video antara lain :

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode – periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya.
- 3) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang – ulang .
- 4) Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar
- 5) Ruang tak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

American Hospital Association pada 1978 dalam Belawati (2003) mengungkapkan kelebihan media video antara lain

- 1) Bermanfaat untuk menggambarkan gerakan, keterkaitan dan memberikan pengaruh terhadap topik yang dibahas
- 2) Dapat diputar ulang
- 3) Dapat dimasukkan teknik lain seperti animasi
- 4) Dapat dikombinasikan antara gambar diam dan gambar bergerak
- 5) Proyektor standar dapat ditemukan dimana-mana

Arsyad (2009:49) menambahkan kelebihan lain media video antara lain

- 1) Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi dan praktik. Film merupakan pengganti alam sekitar dan mampu menggambarkan objek seperti aslinya.
- 2) Selain mendorong motivasi siswa, juga dapat menanamkan sikap dan segi afektif yang lain misalnya tayangan video membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.
- 3) Dapat menyajikan peristiwa berbahaya yang tidak mungkin untuk disaksikan secara langsung seperti gunung meletus
- 4) Dapat melayani siswa secara individu maupun kelompok.
- 5) Dapat menyajikan gambaran sebuah proses yang lama menjadi lebih singkat seperti mekarnya sebuah bunga.

Video bagus digunakan untuk media pembelajaran karena dengan menggunakan media video mempermudah siswa dalam memahami materi, selain itu video juga dapat diputar secara berulang kali dalam pemakaiannya sehingga apabila siswa kurang paham maka dapat diputar kembali. Video juga sangat bagus untuk menerangkan suatu proses dan dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

c. Kelemahan media video pembelajaran

Daryanto (2011 : 90) mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu: tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil kecilnya. tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.

Arif S Sadiman (2011:75) kelemahan media video diantaranya :

- 1) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- 2) Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lainnya.
- 3) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Keterbatasan atau kelemahan video secara umum disampaikan oleh Anderson dalam Gafar (2009) antara lain:

- 1) Peralatan video yang akan digunakan harus sudah tersedia di kelas sebelumnya
- 2) Penyusunan naskah skenario perlu waktu dan membutuhkan keahlian
- 3) Biaya produksi media video sangat tinggi dan tidak banyak guru yang mempunyai kemampuan untuk memproduksi video
- 4) Membutuhkan layar atau proyektor yang memadai jika ingin digunakan untuk pembelajaran klasikal atau massal
- 5) Perubahan yang pesat dalam teknologi komunikasi dan informasi menyebabkan keterbatasan sistem video menjadi masalah yang berkelanjutan.

Selain diatas kelemahan video yang lain pengambilan gambar yang kurang tepat dapat membuat salah penafsiran pada gambar yang dilihat, memerlukan material pendukung dan juga memerlukan biaya yang tidak sedikit dalam pembuatannya.

d. Prosedur pengembangan video pembelajaran

Menurut Endang Mulyatiningsih (2014 : 191 – 193) untuk mengembangkan video pembelajaran ada beberapa tahap yaitu :

- 1) Memilih dan menyusun kerangka materi
- 2) Memilih dan mengorganisasikan isi program
- 3) Menyusun dan menguji skript
- 4) Menguji dan merevisi skrip
- 5) Produksi video

Menurut Sanjaya, (2016: 130-136) ada beberapa kebutuhan dalam mengembangkan media , yaitu :

- 1) Identifikasi karakter siswa
- 2) Perumusan tujuan
- 3) Pengembangan materi

Terdapat Kriteria penyusunan materi, diantaranya : shahih/valid, tingkat kebermanaknaan (*significant*), kebermanfaatan (*utility*), kesesuaian dengan siswa (*learnability*), menarik minat (*interest*).

- 4) Pengembangan alat ukur

Video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup (bergerak; *motion*), proses perekamannya, dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi. Karenanya, banyak orang yang memahami video dalam dua pengertian:

1. sebagai rekaman gambar hidup yang ditayangkan. Aplikasi umum dari video adalah televisi atau media proyektor lainnya; dan

2. sebagai teknologi, yaitu teknologi pemrosesan sinyal elektronik mewakili gambar bergerak. Di sini istilah video juga digunakan sebagai singkatan dari videotape, dan juga perekam video dan pemutar video.

Seperti halnya dalam pembuatan proyek video klip, film, iklan layanan masyarakat, website dan lain-lainnya, pembuatan video pembelajaran pun membutuhkan tahapan dalam pembuatannya. Adapun tahapannya terbagi dalam 3 kategori besar yaitu: Pra Produksi, Proses Produksi dan Pasca Produksi.

1) Pra produksi (sebelum pembuatan)

Dalam pra produksi ini seorang pembuat video pembelajaran harus memahami dan mengerti apa yang akan dilakukan sebelum pembuatan/produksi, karena untuk menghindari kesalahan atau kerugian baik materi maupun financial yang dibutuhkan, serta untuk mempersiapkan kebutuhan yang digunakan dalam proses produksi. Pra Produksi ini terbagi dalam tahapan sebagai berikut :

a. Telaah kurikulum

Dalam mengembangkan media untuk menunjang pembelajaran, semestinya mengacu pada kurikulum. Kurikulum dijadikan sebagai acuan utama, dalam menentukan kompetensi yang akan dimuat untuk diajarkan kepada siswa melalui media video tutorial. Sehingga media pembelajaran yang dibuat sesuai dengan tujuan dan tepat sasaran.

Telaah kurikulum harus dilakukan oleh guru, dikaji oleh ahli materi dan ahli media. Peranan Guru adalah menentukan materi dalam media yang dapat mewakili kompetensi yang diharapkan akan sesuai dengan kompetensi dan jenjang pendidik.

b. Pemilihan materi/informasi yang akan disajikan

Seorang pembuat video pembelajaran harus tahu dan mengerti materi yang akan disajikan. Sehingga ketika ada pertanyaan terhadap materi maka harus bisa mempertanggungjawabkannya. Dan harus memberikan batasan terhadap materi/informasi yang akan disajikan. Materi/Informasi dapat bersumber dari Buku, Internet, Majalah , Koran maupun media lainnya dengan mencantumkan sumbernya dalam halaman atau slide khusus sumber materi sebagai ke-valid-tan dari materi yang disampaikan.

c. Menganalisa target / sasaran dari Video tutorial yang dibuat

Video pembelajaran yang dibuat nantinya akan ditampilkan / dipresentasikan kepada khalayak ramai. Oleh karena itu, seorang pembuat video pembelajaran harus mengetahui sasaran atau targetnya, apakah untuk siswa smp, sma ataukah untuk anak-anak bahkan untuk orang tua sekalipun. Sehingga materi/informasi dapat disampaikan dengan baik dan benar.

d. Menganalisa dan mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.

Proses produksi pasti membutuhkan alat-alat dan perlengkapan lainnya yang dibutuhkan. Seorang pembuat video pembelajaran harus mengerti perlengkapan yang digunakan dalam proses pembuatannya, antara lain computer/laptop, kamera digital, kertas, pensil/pulpen, papan tulis, spidol, penghapus, dan aplikasi Adobe Premiere Pro.

e. Mencari dan mengumpulkan Referensi terkait.

Sebelum memulai pembuatan, sebaiknya mencari sebanyak-banyaknya referensi baik dari materi maupun contoh interaktif. Dengan adanya referensi ini seorang pembuat Video pembelajaran dapat mengolah kreatifitasnya dengan memperhatikan dan melihat referensi yang didapat. Referensi dapat dicari di Internet, Majalah, koran, televisi dan sebagainya. Jadi, referensi yang kami gunakan dalam pembuatan video pembelajaran ini berupa materi Logika Matematika dan contoh video tutorial.

f. Membuat Jadwal/Schedule Produksi.

Hal yang penting adalah ketepatan waktu dalam proses produksi, karena berkaitan dengan *client/audience*. Jadwal sangat menentukan apakah proses produksi molor atau tidak. Jika tidak memiliki jadwal produksi maka dapat dipastikan proses produksi akan berjalan secara amburadul atau acak-acakan, yang menyebabkan konsistensi dari pembuat video pembelajaran menjadi tidak ada atau hilang.

2) Proses produksi

Dalam proses produksi ini, pembuatan video pembelajaran dilakukan secara urut karena dalam prosesnya telah dibantu dengan adanya konsep serta jadwal yang telah tertata sebelumnya yaitu pada pra produksi.

3) Pasca Produksi

Tahapan terakhir dalam pembuatan video pembelajaran adalah pasca produksi, yaitu tahapan dimana video pembelajaran siap untuk dipublikasikan. Tahapan ini meliputi, publikasi video dalam bentuk file.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dijabarkan sebagai berikut :

1) Memilih dan menyusun kerangka materi

Pemilihan materi harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan dapat menayangkan materi secara lengkap, setelah pemilihan materi selanjutnya membuat kerangka materi.

2) Memilih dan mengorganisasikan isi program

Pemilihan dan pengorganisasian isi program harus disusun secara sistematis sesuai dengan materi, urutan penayangan, tingkat kesulitan, selain itu juga harus disesuaikan dengan pengambilan gambar. Setelah pengorganisaian selsai kemudian membuat alur pemikiran, konsep ide, alur cerita yang lengkap.

3) Menyusun dan menguji skrip

Penyusunan skrip dilakukan dengan membagi menjadi 3 yaitu catatan, gambar dan audio. Sehingga skrip dapat tersusun dengan rapi dan pada bagian produksi akan mudah untuk memahami skrip tersebut, setelah itu dilanjutkan dengan pengujian.

4) Menguji dan merevisi skrip

Pengujian skrip disesuaikan dengan kesesuaian materi, kesesuaian naskah dan gambar, apabila dalam menguji masih dan kekurangan maka skrip tersebut harus direvisi.

5) Produksi video

Produksi video disesuaikan dengan rancangan skrip yang sudah disusun sehingga hasil video sesuai dengan skrip.

e. Pengembangan naskah video pembelajaran

Menurut Sanjaya (2016 : 139 – 143) langkah – langkah umum yang lazim ditempuh dalam membuat naskah video pembelajaran :

1) Tentukan ide

Ide yang baik biasanya timbul dari adanya masalah. Masalah dapat dirumuskan sebagai kesenjangan antara kenyataan yang ada dengan apa yang seharusnya ada.

2) Rumusan tujuan

Rumusan yang dimaksud disini adalah rumusan mengenai kompetensi seperti apa yang diharapkan oleh kita, sehingga setelah menonton program ini siswa benar – benar menguasai kompetensi yang kita harapkan tadi.

3) Lakukan *survey*

Survey dilakukan dengan maksud untuk mengumpulkan informasi dan bahan – bahan yang dapat mendukung program yang akan kita buat.

4) Buat garis besar isi

Bahan/informasi/data yang sudah terkumpul melalui survey tentu harus berkaitan erat dengan tujuan yang sudah dirumuskan. Dengan kata lain, bahan-bahan yang akan disajikan melalui program kita harus dapat mendukung tercapainya tujuan yang sudah dirumuskan. Untuk itu susunlah bahan-bahan tersebut dalam bentuk out-line (garis besar). Tentunya dengan memperhatikan siapa sasaran kita, bagaimana karakteristik mereka, kemampuan apa yang sudah dan belum dimiliki mereka.

5) Buat sinopsis

Sinopsis ialah ikhtisar cerita yang menggambarkan isi program secara ringkas dan masih bersifat secara umum.

6) Buat *treatment*

Treatment adalah pengembangan lebih jauh dari synopsis yang sudah disusun sebelumnya. Berbeda dengan synopsis yang penuturannya masih bersifat *literature*. *Treatment* disusun lebih mendekati rangkaian adegan film. Rangkaian adegan lebih terlihat secara kronologis atau urutan kejadiannya lebih terlihat secara jelas, dengan begitu orang yang membaca treatment kita sudah bisa membayangkan secara global visualisasi yang akan tampak dalam program.

7) Buat *story board*

Storyboard sebaiknya dibuat secara lembar per lembar, dimana perlembarannya berisi satu scene dan setting, namun bagi yang masih amatir, dalam setiap lembarnya

bisa diisi dengan 2 sampai 3 *scene/setting*. *Story board* ini didalamnya memuat unsur-unsur visual maupun audio, juga istilah-istilah yang terdapat dalam video.

8) Menulis naskah

Naskah tidak jauh berbeda dengan *storyboard*. Bedanya ialah bahwa urutan penyajian visualisasi maupun audionya sudah pasti dan penuturannya sudah bersifat lebih rinci. Ada beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam menulis naskah yaitu :

- (a) Penggunaan gaya bahasa percakapan sehari-hari bukan gaya bahasa sastra.
- (b) Kalimat Harus jelas dan informatif
- (c) Penggunaan perbendaharaan kata yang sesuai dengan latar belakang audiens.
- (d) Gunakan sound effect yang relevan
- (e) Kenali beberapa jenis musik dan istilah lainnya (musik tema, transisi, latar)

4. Sulam pita

a. Pengertian Sulam Pita

Sulam pita merupakan salah satu seni menyulam yang mempergunakan pita sebagai bahan sulamnya (Wahyupuspitowati, 2008:15).

Sulam pita adalah salah satu teknik menghias kain dengan cara menjahitkan pita secara dekoratif ke atas benda yang akan dihias sehingga terbentuk suatu desain hiasan baru dengan menggunakan berbagaimacam tusuk-tusuk hias (www.wikipedia.com) ,

Menurut Emawati,dkk (2008:27) Sulam pita adalah salah satu teknik menghias kain dengan cara menjahitkan pita secara dekoratif ke atas benda yang akan dihias

sehingga terbentuk suatu disain hiasan baru dengan menggunakan berbagai macam tusuk-tusuk hias

Berdasarkan pendapat diatas, dapat dijelaskan bahwa sulam pita adalah suatu teknik menghias kain secara dekoratif menggunakan pita

b. Sulam pita jepang

Menurut Ernawati dkk (2008:28) Sulam pita jepang adalah sulam pita dimana pengerjaan dilakukan dengan cara langsung disulam pada benda yang akan dihias seperti sulam benang.

Menurut Rosa Amelia (2008) sulam pita adalah Menggunakan pita berbagai ukuran sebagai bahan utama, Memiliki efek tiga dimensi yang lebih jelas sebab dari ukuran pita yang cenderung lebih besar ,Bahan pita yang beragam memberikan hasil yang lebih dekoratif.

Menurut Yossie Zulkarnaen (2010: 15) Sulam pita jepang lebih dominan menggunakan pita. Dalam sulam pita jepang biasanya menggunakan jenis pita satin.

Berdasarkan teori di atas dapat dijelaskan bahwa sulam pita jenis jepang adalah sulam pita yang pengerjaannya disulam secara langsung pada bahan utama menggunakan pita satin.

c. Alat dan Bahan

Yana Izzudin (2017:08) dalam bukunya menerangkan bahwa terdapat 9 alat dan bahan untuk membuat sulam pita diantaranya:

1) Alat

(a)Pemidangan

Pemidangan atau bingkai atau ada juga yang menyebut dengan istilah ‘ram’ merupakan alat bantu menyulam, yang berbentuk bulat atau persegi dengan lubang pada bagian tengah, dan terdiri dari dua bagian sama bentuk dengan ukuran yang bertingkat dimana yang satu lebih besar dari yang lain, sehingga satu sama lain dapat berhimpitan. Pemidangan adalah alat yang digunakan untuk mengencangkan kain agar kain tidak mengkerut dan rata ketika menyulam. Pemidangan dapat terbuat dari kayu, alumunium, 27 maupun plastik dengan berbagai ukuran (misalnya untuk yang berbentuk bulat dengan diameter 15cm, 20 cm, 30cm, dan sebagainya).

(b) Gunting

Gunting yang dipergunakan dalam kegiatan ini yaitu gunting kecil yang dipergunakan untuk menggunting benang/pita, dan untuk membersihkan tiras-tiras benang/pita.

(c) Jarum tapestry

Jarum tapestry adalah jarum yang pada bagian lubang kepalanya lebih panjang dari ukuran jarum tangan pada umumnya. Jarum tapestry ini biasa digunakan untuk sulaman pita.

(d) Pensil , untuk membuat motif pada kain

(e)Korek api (untuk membakar tepi pita agar tidak mudah rusak)

2) Bahan

(a) Kain

Kain sebaiknya yang digunakan adalah kain yang berserat besar dengan tenunan rapat, misalnya : silky, katun, blaco, sifon, dan strimin.

(b) Pita

Banyak jenis pita yang dapat digunakan untuk sulam pita ini misalnya : pita sutera, pita organdu, pita jepang, pita satin, dan sebagainya. Untuk menghasilkan sulam pita yang bagus, sebaiknya dipilih jenis pita yang tidak luntur jika dicuci.

(c) Benang Jahit

benang jahit digunakan untuk *finishing* manik-manik sebagai variasi memasang manik-manik sebagai variasi sulam pita (tidak selalu digunakan).

(d) Benang Sulam

Pada sulam pita bisa juga dikombinasi dengan sulaman dari benang benang sulam. Benang sulam ini bisa juga untuk membuat benang sari atau bagian tengah motif bunga.

d. Tusuk sulam pita Jepang

Yana Izzudin (2017: 12) menerangkan bahwa terdapat sembilan tusuk dasar dalam sulam pita , diantaranya :

- 1) Tusuk pita (*Ribbon stitch*)
- 2) Tusuk sulam lurus (*Straight stitch*)
- 3) Tusuk rantai (*Lazy daisy*)
- 4) Tusuk perancis (*French knot*)

- 5) Tusuk ranting (*Feather stitch*)
- 6) Tusuk daun (*Fly stitch*)
- 7) Tusuk tangkai (*Twisted stitch*)
- 8) Tusuk tikam jejak (*Whipped back stitch*)
- 9) Tusuk lipat (*Folded ribbon stitch*)

e. Cara membuat tusuk sulam pita

- 1) Tusuk pita (*Ribbon stitch*)
 - (a) Masukkan pita pada jarum
 - (b) Tusukan jarum dari bagian bawah kain , tarik ke atas
 - (c) Tusukan jarum pada tengah pita
- 2) Tusuk sulam lurus (*Straight stitch*)
 - (a) Masukkan pita pada jarum
 - (b) Tusukan jarum dari bagian bawah kain , tarik ke atas
 - (c) Tusukan jarum langsung pada kain dengan jarak yang diinginkan
- 3) Tusuk rantai (*Lazy daisy*)
 - (a) Masukkan pita pada jarum
 - (b) Tusukan jarum dari bagian bawah kain , tarik ke atas
 - (c) Tusukan jarum disamping tempat keluarnya pita
 - (d) Keluarkan jarum ditengah-tengah sisa tarikan pita yang melingkar
 - (e) Tusukan kembali jarum diluar lingkaran pita
- 4) Tusuk perancis (*French knot*)

- (a) Masukkan pita pada jarum
- (b) Tusukan jarum dari bagian bawah kain , tarik ke atas
- (c) Lilitkan pita pada jarum (banyaknya lilitan dan lebar pita disesuaikan dengan besarnya french knot yang diinginkan)
- (d) Tarik sisa pita hingga lilitan menyatu kemudian tusukan jarum didekat tempat keluarnya jarum

5) Tusuk ranting (*Feather stitch*)

- (a) Masukkan pita pada jarum
- (b) Tusukkan jarum dari bagian bawah kain , tarik ke atas
- (c) Buatlah pola ranting
- (d) Tusukan jarum dititik A kemudian dikeluarkan di titik B (cabang ranting yang pertama
- (e) Lanjutkan menusukan jarum ke titik C kemudian dikeluarkan di titik D (cabang rantng yang kedua)
- (f) Lanjutkan sesuai pola yang diinginkan

6) Tusuk daun (*Fly stitch*)

- (a) Masukkan pita pada jarum
- (b) Tusukkan jarum dari bagian bawah kain , tarik ke atas
- (c) Tusukkan jarum di titik A kemudian keuarkan di titik B
- (d) Kemudian tusukkan jarum di titik C kemudian dikeluarkan di titik D
- (e) Lanjutkan sesuai pola yang diinginkan

7) Tusuk tangkai (*Twisted stitch*)

- (a) Masukkan pita pada jarum
- (b) Tusukkan jarum dari bagian bawah kain , tarik ke atas
- (c) Pelintir pita lalu tusukkan jarum pada media sesuai panjang tangkai yang diinginkan
- (d) Catatan: teknik ini banyak digunakan untuk membuat tangkai lurus

8) Tusuk tikam jejak (*Whipped back stitch*)

- (a) Masukkan pita pada jarum
- (b) Buatlah tusukan garis jelujur dengan pita kecil
- (c) Kemudian lilitkan pita pada tiap jelujur
- (d) Terakhir tusukan kembali sisa pita ke media

Catatan: teknik ini biasa digunakan untuk membuat tangkai melengkung

9) Tusuk lipat (*Folded ribbon stitch*)

- (a) Lipat bagian ujung pita
- (b) Gulung sedikit ujungnya kemudian jahit dengan benang agar tidak lepas
- (c) Lipat pita ke arah luar
- (d) Gulung kembali lalu jahit lagi
- (e) Lipat lagi pita ke arah luar
- (f) Lakukan berulang hingga pita berbentuk seperti bunga mawar
- (g) Kemudian jahit bagian bawahnya agar bentuk tidak berubah
- (h) Terakhir jahit bunga mawar pada media sulaman

10) mengaplikasikan tusuk dasar sulam pita kedalam bentuk bunga Cosmos

- (a) buat tangkai bunga dengan menggunakan teknik twisted straight stitch.
- (b) Mulai membuat ujung daun dengan teknik straight stitch menggunakan pita kecil
- (c) Lanjutkan dengan teknik fly stitch
- (d) Selesaikan sesuai pola
- (e) Tangkai hydrangea beserta daunnya
- (f) Mulai membuat bunga dengan teknik ribbon stitch menggunakan pita lebar
- (g) Selipkan jarum atau sejenisnya untuk menjaga bentuk ujung kelopak agar tidak meruncing
- (h) Lanjutkan terus hingga melingkar sesuai pola bunga

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian hasil peneliti yang relevan dengan Video dan Sulam pita antara lain :

1. Rina Safitri (2013) yang meneliti tentang “Pengembangan media pembelajaran pembuatan saku *passepoille* menggunakan media *macromedia flash* pada mata pelajaran membuat busana wanita di SMK NEGERI 1 WONOSARI”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan : (a) kelayakan pengembangan media *macromedia flash* diperoleh dari hasil validasi beberapa ahli dengan kualifikasi kategori “layak”, (b) keberhasilan peneliti membuktikan bahwa pembuatan *passepoilles* diperlukan sebuah media dalam pembelajarannya yang diuji coba di lapangan dengan hasil rerata 52,73 dengan kategori layak.

2. Rahma Ramdhani (2016) yang meneliti tentang “Pengembangan Modul Elektronik Sulaman Bebas Pada Mata Pelajaran Prakarya Untuk Siswa Kelas Ix Smpn 1 Sewon”. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan : (a) kelayakan media modul elektronik diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi dengan kategori “baik” dan ahli media dengan kategori “sangat baik” maka media tersebut dinyatakan “layak”, (b) keberhasilan membuktikan bahwa pembuatan sulaman bebas sangat membutuhkan media untuk mempermudah proses pembelajaran dan media tersebut sangat mudah digunakan.
3. Suyitno (2016), dengan judul “ Pengembangan media multimedia interaktif pengukuran teknik untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK. Hasil penelitian berupa : (a) proses pembuatan media pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahap yaitu : analisis kebutuhan, pengembangan produk, uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil, uji coba kelompok besar, dan implementasi produk akhir, (b) produk multimedia ini dapat digunakan sebagai salah satu media untuk meningkatkan pemahaman materi pengukur teknik.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan terbukti bahwa keberadaan media pembelajaran yang layak sangatlah di perlukan pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan bahwa media pembelajaran yang telah di uji kelayakannya dengan metode penelitian *reaserch and development* dapat meningkatkan semangat siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Penelitian yang relevan

Uraian	Penelitian	Rina Safitri (2013)	Rahma Ramdhani (2016)	Suyitno (2016)	Afifah Nadhirah Faiz (Peneliti (2018))
Tujuan penelitian	Pembuatan media pembelajaran	√	√	√	√
	Kelayakan media	√	√	√	√
Jenis penelitian	PTK				
	Eksperimen				
	R & D	√	√	√	√
	Deskriptif				
Tempat penelitian	SMA				
	SMK	√		√	√
	SMP		√		
	UNIVERSITAS		√		
Pengumpulan Data	Angket	√	√	√	√
	Tes			√	
	Wawancara	√			√
	Observasi	√	√		√

C. Kerangka Pikir

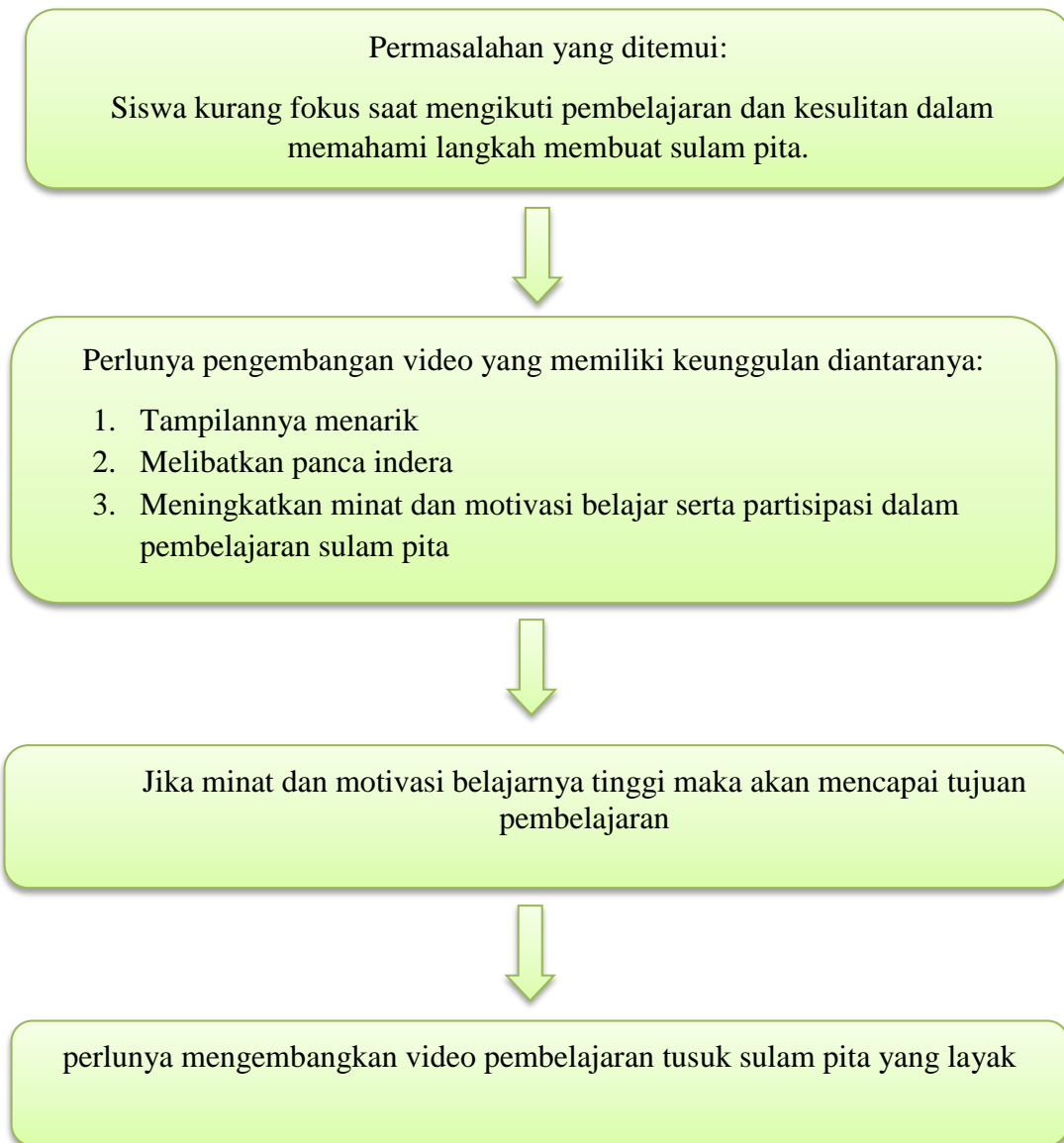
Pembelajaran mata pelajaran hiasan busana dengan kompetensi dasar membuat sulam pita merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam Sekolah Menengah kejuruan (SMK) sehingga perlu menerapkan media pembelajaran yang tepat. Untuk meningkatkan minat dan kemandirian belajar siswa dalam pelajaran membuat sulam pita, guru harus mampu menciptakan suasana yang terbaik dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat . berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Guru sebagai pengelola proses pembelajaran harus mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang kondusif yang mampu memberikan daya tarik dan motivasi pada siswa sehingga pencapaian kompetensi siswa akan meningkat.

Apabila dikaji lebih lanjut berdasarkan teori yang telah ada dan kajian pustaka yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran membuat sulam pita di SMK N 3 Sukabumi yaitu membuat media pembelajaran berbasis Video sangat tepat digunakan dalam pembelajaran karena berkaitan dengan proses pembelajaran yang menerapkan sistem perlangkah dan menampilkan unsur gerak yang nyata suatu objek misalnya dalam pembuatan sulam pita. Media pembelajaran Video dianggap dapat lebih menarik karena lebih banyak melibatkan panca indra antara lain mata, tangan dan telinga sehingga akan lebih banyak pesan-pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Di SMK N 3 Sukabumi khususnya pelajaran Hiasan Busana belum memanfaatkan media tersebut

karena masih menggunakan media pembelajaran modul yang berupa teori . Dengan demikian perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang sudah ada. Media pembelajaran dengan materi membuat sulam pita ini berisi materi mengenai pembelajaran yang disesuaikan dengan silabus.

Siswa mampu membuat macam – macam tusuk sulam pita yang dapat di aplikasikan menghias busana atau menghias benda lainnya. Guru pengampu mata pelajaran membuat hiasan terdiri dari 1 orang, sehingga keberadaan media menjadi penting untuk membantu proses mengajar dalam praktik pembuatan sulam pita.

Upaya yang harus dilakukan untuk memberikan solusi dari permasalahan tersebut dengan cara melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran. Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu dengan memilih media pembelajaran yang bersifat interaktif sehingga saling aktif/berhubungan antara siswa dengan media pembelajaran tersebut. Salah satu media yang bersifat interaktif adalah *Video*. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam pelaksanaan pembelajaran membuat sulam pita secara maksimal di SMK N 3 Sukabumi. **Gambar 1 :kerangka pikir**



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana kelayakan media video pembuatan sulam pita ditinjau dari aspek tampilan media?
2. Bagaimana kelayakan media video pembuatan sulam pita ditinjau dari ahli materi?
3. Bagaimana kelayakan media video pembuatan sulam pita ditinjau dari ahli media?
4. Bagaimana kelayakan media video pembuatan sulam pita ditinjau dari *user* ?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini termasuk dalam jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Tujuan dari *Research and Development* (R&D) adalah untuk menghasilkan produk melalui proses pengembangan. Model pengembangan menggunakan model *4D*, model *4D* merupakan singkatan dari *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Dissemination* (penyebarluasan) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974)

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model *4D* karena model ini merupakan dasar untuk melakukan pengembangan perangkat pembelajaran, tahap-tahap pelaksanaan dibagi secara detail dan sistematis. media yang dihasilkan layak untuk digunakan.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan akan memaparkan langkah-langkah yang akan ditempuh peneliti dalam membuat produk. Prosedur pengembangan akan memberi gambaran langkah-langkah yang akan dilakukan dimulai dari perencanaan sampai terbentuk produk berupa media video pembelajaran.

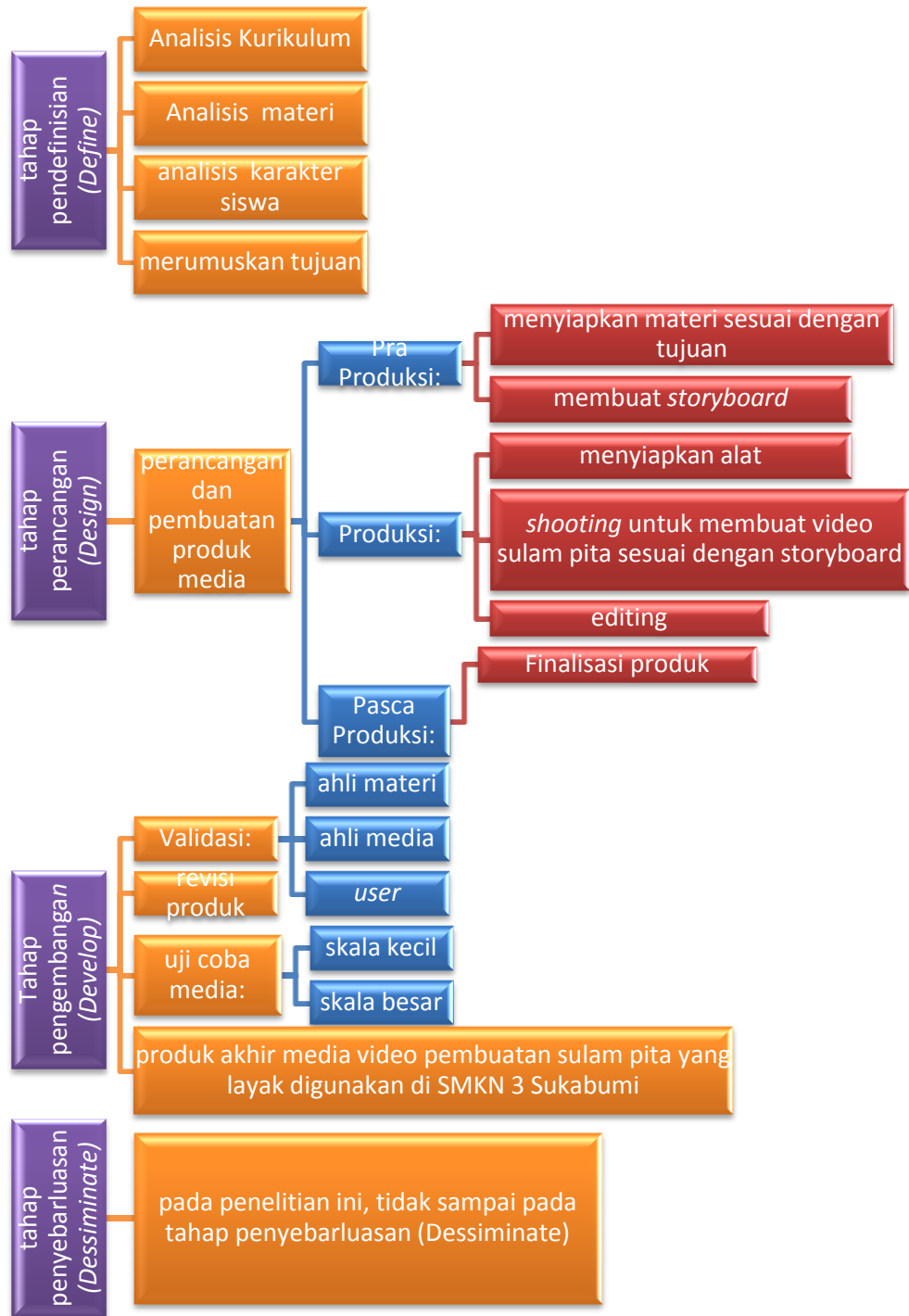
Prosedur pengembangan pada penelitian pengembangan media Video Sulam Pita untuk pembelajaran hiasan busana di SMK N 3 Sukabumi ini menggunakan Model *4D* menurut Thiagarajan dalam Mulyatiningsih (2014: 195-199) menjelaskan proses pengembangan media sebagai berikut:

1. Tahap pendefinisian (*Define*) yang bertujuan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan: analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan.
2. Tahap perancangan (*Design*) , Pada tahap ini peneliti akan membuat perencanaan pembuatan media berdasarkan analisis kurikulum, analisis peserta didik, analisis materi, dan merumuskan tujuan. Dengan melaksanakan tiga tahap diantaranya pra produksi , produksi, dan pasca produksi pada tahap ra Produksi peneliti menyiapkan materi yang sesuai dengan tujuan serta membuat *storyboard*. pada tahap produksi peneliti harus menyiapkan alat yang dibutuhkan , melakukan *shooting* dan *editing* sesuai storyboard yang telah di rancang. Dan pada tahap Pasca Produksi adalah tahap finalisasi atau penyempurnaan Produk.
3. Tahap pengembangan (*Develop*) ini dilakukan 2 kegiatan yaitu : *Expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk yang dilakukan oleh ahli dalam bidangnya. Saran – saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah di susun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang

sesungguhnya, pada uji coba ini dicari data respon, reaksi, atau komentar dari sasaran pengguna. Hasil uji coba digunakan untuk memperbaiki produk. Setelah produk di perbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

4. Tahap penyebaran (*Diseminate*) merupakan tahap penyebaran penggunaan perangkat media video pembelajaran yang telah dikembangkan pada kelas XII Tata Busana SMKN 3 Sukabumi. Namun pada penelitian ini tidak sampai pada tahap penyebaran

Prosedur pengembangan media video pembelajaran dengan model *4D* secara praktis dapat di lihat pada Gambar 1 :



Gambar 1. Prosedur pengembangan media video pembelajaran dengan model 4D

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam uji coba produk:

a. Uji ahli atau Validasi

Dilakukan dengan responden para ahli materi, ahli media, dan *user*, kegiatan ini dilakukan untuk *me-review* produk awal, memberikan masukan untuk perbaikan. Proses validasi ini disebut dengan *Expert Judgment*.

b. Uji Coba Skala Kecil

Pada tahap uji coba skala kecil pengambilan subyek uji coba dilakukan dengan cara *random sampling*. Uji coba ini dilakukan pada 7 siswa dari kelas XII Busana 1. Tujuan dari uji coba skala kecil yaitu untuk mengetahui saran maupun komentar siswa terhadap produk. Siswa diberi angket yang hasilnya akan digunakan peneliti untuk mengetahui hasil kelayakan produk awal. Apabila ada kekurangan pada produk tersebut maka peneliti harus memperbaikinya untuk di uji coba skala besar.

c. Uji coba skala besar

Produk yang telah di revisi dan valid untuk di gunakan kemudian di uji cobakan pada skala besar yang dilakukan di kelas XII Busana 1 dengan jumlah siswa sebanyak 33 siswa. Pada tahap ini produk yang berupa media video pembelajaran di uji cobakan dan diakhir kegiatan siswa diminta untuk mengisi angket penilaian yang mana hasil dari angket penilaian tersebut digunakan untuk mengetahui apakah produk layak atau tidak layak.

2. Subjek Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Tata Busana 1 SMKN 3 Sukabumi yang berjumlah 7 siswa untuk uji coba skala kecil dan 33 Siswa untuk skala besar. Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 3 Sukabumi yang beralamat di Jalan Kabandungan Kec. Cikole Sukabumi. Penelitian ini dari penyusunan proposal hingga penyusunan laporan penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2018 - sampai bulan Juli 2018.

3. Teknik Instrumen dan Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan nya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 Instrument antara lain Instrument kelayakan Media, instrument kelayakan materi, dan instrument kelayakan oleh *user*. Setelah instrument ini di buat kemudian lanjut kepada tahap validitas instrument yang akan di lakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan *User*.

a. Instrumen kelayakan Materi

Instrumen untuk ahli materi berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari relevansi materi. Untuk mengetahui kelayakan materi pembelajaran menggunakan angket non tes dengan *skala guttman* yaitu dengan memberikan alternatif jawaban ya dan tidak. Jawaban ya dengan nilai 1 dapat diartikan bahwa materi pembelajaran

tersebut dikatakan layak dan jawaban tidak dengan nilai 0 dapat diartikan bahwa materi pembelajaran tersebut tidak layak. Instrumen kelayakan media video ditinjau dari media pembelajaran.

b. Instrument Kelayakan Media

Instrumen untuk ahli media pembelajaran berisikan kesesuaian media video pembelajaran dilihat dari aspek tampilan, kemanfaatan dan kualitas teknis. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menggunakan angket non tes dengan *skala guttman* yaitu dengan memberikan alternatif jawaban ya dan tidak. Jawaban ya dengan nilai 1 dapat diartikan bahwa media tersebut dikatakan layak dan jawaban tidak dengan nilai 0 dapat diartikan bahwa media pembelajaran tersebut tidak layak.

c. Instrumen kelayakan media video ditinjau dari penilaian siswa.

Instrumen untuk siswa berisikan kesesuaian media pembelajaran dilihat dari aspek materi, manfaat dan aspek media pembelajaran. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk siswa menggunakan angket non tes dengan *skala likert* yaitu dengan memberikan alternatif jawaban sangat baik (SB) dengan nilai 5, baik (B) dengan nilai 4, cukup (C) dengan nilai 3, kurang (K) dengan nilai 2 dan sangat kurang (SK) dengan nilai **Validitas dan Reabilitas instrumen.**

kisi kisi instrument dapat dilihat pada Tabel 3.5

**Tabel 3.1 KISI KISI KELAYAKAN VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK
SULAM PITA**

NO.	VARIABEL	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	NO ITEM
1.	VIDEO PEMBELAJARAN TEKNIK SULAM PITA (<i>RIBBON EMBROIDERY</i>)	Isi / Materi	Sesuai Dengan kompetensi dasar	3,4,8
			Sesuai dengan tujuan pembelajaran	2,19,18
			Sesuai dengan silabus	1,15,9
			Keruntutan materi sesuai dengan urutan pembelajaran	5,6,7,8
			Ketepatan contoh untuk memperjelas materi	15,16,17
			Kesesuaian materi dengan kebutuhan siswa SMK	13 ,11,12
		Tampilan	Ilustrasinya Mencerminkan Isi Materi	6
			Ketepatan penggunaan suara	8, 10 16, 1
			Pengantar menarik perhatian	2, 22
			Dapat menampilkan contoh konkrit yang tidak dapat ditampilkan dibuku	16,17 3,13
			pembendaharaan kata sesuai dengan latar belakang audiens	11,
			Penggunaan efek suara asli untuk memberi bayangan realisme	12
			Ketepatan letak pesan (tulisan)	20
			Ukuran video berkualitas	5
			Konsep disajikan satu	21

		Kemanfaatan	persatu	
			Ukuran huruf tepat	23,24
			Dapat menarik perhatian	18, 3, 13
			Menghemat waktu	17, 12
			Sesuai dengan kebutuhan siswa	13,16, 6
			Meningkatkan motivasi belajar siswa	12,14
			Memudahkan guru dalam penyampaian materi	10,4, 12

c. Validitas instrumen

Validitas berkaitan dengan permasalahan apakah instrumen yang dimaksudkan untuk mengukur sesuatu itu memang dapat mengukur secara tepat sesuatu yang akan diukur tersebut. Validitas digunakan untuk mengetahui valid atau tidak suatu item dalam instrumen yang telah dibuat. Instrumen dikatakan valid apabila instrumen mempunyai kejutuan dan ketelitian terhadap aspek yang hendak diukur.

validitas instrumen yang digunakan adalah validitas isi dan validitas kontruk (*contruct validity*), diperoleh dengan cara validasi oleh para ahli (*expert judgment*) yaitu 2 orang Dosen PTBB FT UNY dan 1 orang Guru Mata Pelajaran hiasan busana di SMK N 3 Sukabumi. Cara ini untuk menganalisa dan mengevaluasi secara sistematis apakah butir instrumen telah memenuhi apa yang hendak diukur.

Tahap validasi dari ahli selesai kemudian dilakukan ujicoba lapangan yaitu kelas XII tata Busana SMK N 3 Sukabumi sebanyak 33 peserta didik. Setelah dilakukan uji

coba kemudian diperoleh data yang berbentuk angka atau data kuantitatif. Penelitian yang instrumennya menggunakan skala *Guttman* dan Likert data yang diperoleh adalah data interval. Data yang diperoleh kemudian dilakukan analisis faktor yaitu mengkorelasikan antara skor butir instrumen dengan menggunakan rumus *product moment*. Analisis dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara nilai tiap butir pertanyaan dengan skor total. Rumus yang digunakan untuk menghitung korelasi *product moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X) (\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

N : jumlah responden

$\sum XY$: jumlah perkalian antara skor butir dan skor total

$\sum X$: jumlah skor butir

$\sum Y$: jumlah skor total

$(\sum X)^2$: jumlah kuadrat skor butir

$(\sum Y)^2$: jumlah kuadrat skor total

(Arikunta, 2006: 170)

Setelah diperoleh r hitung selanjutnya untuk dapat diputuskan instrumen tersebut reliabel atau tidak, harga r tersebut dikonsultasikan dengan r tabel dengan taraf signifikan 5%

Perhitungan validitas menggunakan program SPSS 16 *for windows* dilakukan untuk menguji kelayakan video membuat sulam pita. Validitas setiap pertanyaan dapat dilihat pada kolom *corrected item correlation*. Jika nilai dari *corrected item correlation* lebih dari r_{tabel} , maka pernyataan dalam instrumen tersebut valid, r_{tabel} untuk N 33 adalah 0,381. Nilai *corrected item* dibandingkan dengan r_{tabel} jika diperoleh nilai lebih dari 0,381 maka butir pernyataan tersebut dinyatakan valid.

d. Reliabilitas Instrumen

Instrumen dikatakan reliabel jika mampu menghasilkan ukuran yang relatif tetap meskipun dilakukan berulang kali. Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan menggunakan *uji koefisien Alfa Cronbach* karena instrument penelitian ini berbentuk angket (Sugiyono, 2012: 365). Pengujian dilakukan dengan cara terlebih dahulu mencari butir yang valid dan yang tidak valid pada masing-masing instrumen. Dari hasil pengujian pertama, butir yang tidak valid tidak dimasukkan dalam pengujian selanjutnya. Dari hasil pengujian dengan menggunakan bantuan software SPSS 16 dapat diketahui reliabilitas instrumen untuk masing-masing instrumen.

Pengujian reliabilitas dengan teknik *alfa Cronbach* menggunakan rumus sebagai

berikut:
$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{1 - \sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

dimana: r_i = reliabilitas

k = *mean kuadrat* antara subyek

$\sum s_i^2$ = *mean kuadrat* kesalahan

S_t^2 = *total variansi*

(Sugiyono, 2012:365)

Pedoman untuk memberikan *interpretasi koefisien* menurut Sugiyono (2012: 231), dijelaskan pada Tabel 3.6 .

Tabel 3.6 Pedoman memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi

Interval Koefisien (r)	Tingkat Hubungan
0,80 sampai dengan 1,000	Sangat kuat
0,60 sampai dengan 0,799	Kuat
0,40 sampai dengan 0,599	Sedang
0,20 sampai dengan 0,399	Rendah
0,00 sampai dengan 0,199	Sangat rendah

Metode pengumpulan data merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang digunakan dalam penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi dan fakta-fakta yang ada di lapangan. Metode pengumpulan data dapat dilakukan menggunakan angket. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode non tes untuk mengumpulkan

data. Metode pengumpulan data ini bisa digunakan untuk mengukur kelayakan media yang dikembangkan. Metode pengumpulan data menggunakan angket.

Angket atau kuisioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan memberi pertanyaan tentang topik tertentu kepada subyek coba untuk mendapatkan informasi tertentu. Instrumen angket yang digunakan pada penelitian ini berfungsi untuk memberikan penilaian terhadap media video. Angket diberikan pada ahli media dan ahli materi untuk menilai kelayakan media video. Angket juga digunakan untuk mengetahui kelayakan media video menurut Siswa. Angket akan diberikan kepada Siswa sesudah dilakukan pembelajaran dengan media video.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data untuk variabel kelayakan media Video pembuatan Sulam Pita menggunakan analisis deskriptif. Teknik analisis ini dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik data pada masing-masing variabel sehingga mempermudah memahami data untuk proses analisis selanjutnya. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk merevisi produk media yang dikembangkan.

Untuk menganalisis data tentang kelayakan multimedia dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Mengubah penilaian kualitatif menjadi kuantitatif, dengan skala likert yang dijelaskan pada Table 3.2

Tabel 3.2 Kriteria Pemberian Skor dengan skala likert

Keterangan	Skor	Kriteria
SB (Sangat Baik)	5	Apabila responden sangat setuju terhadap pernyataan dalam instrumen tersebut
B (Baik)	4	Apabila responden setuju terhadap pernyataan dalam instrumen tersebut
C (Cukup)	3	Apabila responden ragu-ragu terhadap pernyataan dalam instrumen tersebut
K (Kurang)	2	Apabila responden tidak setuju terhadap pernyataan dalam instrumen tersebut
SK (Sangat Kurang)	1	Apabila responden sangat tidak setuju terhadap pernyataan dalam instrumen tersebut

Sumber : Sugiyono (2010: 93)

2. Menghitung skor rata-rata tiap komponen penilaian pada setiap indikator multimediamenggunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata setiap komponen

N = Jumlah indikator

$\sum x$ = Skor total masing-masing penilai

3. Mengubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif dengan kriteria penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.3 Klasifikasi Penilaian Total

Rumus	Rerata Skor	Data Kualitatif
$X > \bar{X}_l + 1,80 \times sbi$	$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik (SB)
$\bar{X}_l + 0,60 \times sbi < X \leq \bar{X}_l + 1,80 \times sbi$	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik (B)
$\bar{X}_l - 0,60 \times sbi < X \leq \bar{X}_l + 0,60 \times sbi$	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup (C)
$\bar{X}_l - 1,80 \times sbi < X \leq \bar{X}_l - 0,60 \times sbi$	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang (K)
$X \leq \bar{X}_l - 1,80 \times sbi$	$\bar{X} \leq 1,8$	Sangat Kurang (SK)

Sumber : Widoyoko (2009: 112)

Keterangan:

\bar{X} : Skor yang diperoleh

\bar{X}_l : Skor ideal yang dicari dengan rumus:

$$\bar{X}_l = (1/2) (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$$

sbi : Simpangan baku yang ideal dicari dengan rumus:

$$sbi = (1/6) (\text{Skor maksimal} - \text{Skor minimal})$$

Melalui pedoman langkah-langkah data di atas, media video pembuatan sulam pita layak digunakan dengan kategori baik, ditentukan dengan nilai minimum “B” atau kategori “Baik”. Berdasarkan hal tersebut, jika hasil keseluruhan yang diperoleh dari validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru serta uji coba penggunaan media

oleh siswa memberikan hasil “B”, maka pengembangan media Video pada penelitian ini dikategorikan layak dengan kategori baik digunakan sebagai media pembelajaran.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian pengembangan menghasilkan media pembelajaran berupa video pada kompetensi membuat sulam pita. Deskripsi data uji coba menjelaskan data-data yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video pembuatan sulam pita. Media ini berisi macam-macam tusuk sulam pita, alat dan bahan, dan langkah-langkah pembuatan sulam pita. Pengembangan media pembelajaran video ini menggunakan metode 4D dalam mengembangkan produk. Dalam metode 4D terdiri dari empat langkah yang telah dilakukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu tahap pendefinisian (*define*), Tahap Perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*Develop*), dan tahap pendesiminasian (*diseminate*), yang dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

Pada tahap pendefinisian (*define*) terdiri dari 4 tahapan diantaranya:

a. Analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan di SMK N 3 Sukabumi adalah kurikulum 2013. Pada kurikulum 2013 proses pembelajaran meliputi menanya, mengamati, eksperimen, asosiasi, dan komunikasi. Video menyajikan langkah-langkah pembuatan sulam pita agar peserta didik dapat mengingat kembali langkah-langkah pembuatan sulam pita. Video menjelaskan pengertian sulam pita dan langkah-langkah pembuatan tusuk

sulam pita untuk memotivasi peserta didik agar dapat membuat sulam pita dengan baik dan benar sesuai langkah-langkah. Video menyajikan proses pembuatan sulam pita mulai dari mempersiapkan alat dan bahan sampai langkah-langkah membuat sulam pita. Video dikembangkan agar membantu peserta didik belajar mandiri.

b. Analisis peserta didik

Peneliti mengembangkan media sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peserta didik memiliki karakter kemampuan intelektual dan kemampuan berpikir yang berbeda. Peserta didik juga memiliki kepribadian, sikap dan motivasi yang berbeda saat menerima pelajaran pembuatan sulam pita. Peserta didik yang memiliki motivasi mereka dapat segera menyelesaikan tugas sedangkan peserta didik yang kurang termotivasi tugas tidak selesai dikerjakan di sekolah kemudian melanjutkannya di rumah. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran, menurut pendapat guru dibutuhkan media yang dapat memotivasi peserta didik untuk melakukan pembelajaran mandiri karena jika menggunakan metode ceramah dan benda jadi siswa masih banyak yang belum dapat memahami langkah-langkah pembuatan sulam pita. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video. Video dikembangkan agar peserta didik dapat belajar mandiri dan mampu memahami sendiri langkah dan unjuk kerja dalam pembuatan sulam pita . Video dibuat menarik untuk memotivasi peserta didik dan disesuaikan kemampun peserta didik.

c. Analisis Materi

Silabus kurikulum 2013 terdapat materi pembuatan sulam pita jepang yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Kompetensi dasar pembuatan sulam pita yaitu: membuat sulam pita jepang. Peserta didik harus mampu menjelaskan macam –macam tusuk sulam pita jepang, dan membuat sulam pita. Buku yang mendukung pembelajaran adalah tutorial membuat sulam pita karangan Yanna Izzudin 2017. Buku tersebut menjelaskan sulam pita jepang yaitu salah satu seni menyulam yang mempergunakan pita sebagai bahan sulamannya. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan sulam pita jepang adalah :

- 1) Penggunaan ukuran pita harus sesuai dengan desain kerja agar hasil dapat sesuai desain yang diinginkan
- 2) Pemilihan tusuk sulam pita harus sesuai dengan desain yang diinginkan
- 3) Pita tidak boleh terlalu panjang agar tidak mudah rusak
- 4) Teliti dalam pengerjaannya sesuai langkah – langkah pembuatan sulam pita

Siswa membutuhkan media untuk mempermudah mereka belajar mandiri. Video dipilih sebagai media pembelajaran yang tepat karena video dapat memvisualisasikan proses pembuatan sulam pita secara jelas. dan penggunaanya mudah karena video tersebut dapat di putar tidak hanya pada laptop dan LCD proyektor melainkan pada HP siswa. Proses pengembangan video pembelajaran ini disesuaikan dengan materi pembelajaran di SMK N 3 Sukabumi.

d. Merumuskan tujuan

Pengembangan Video dikembangkan dengan memperhatikan kompetensi dan tujuan. Oleh karena itu peneliti harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Silabus yang digunakan adalah silabus kurikulum 2013 dengan materi membuat sulam pita. video tersebut dibuat sesuai dngan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik yaitu membuat sulam pita.
- 2) Ruang lingkup kompetensi pembelajaran hiasan busana yang akan dipelajari adalah membuat sulam pita. Sulam pita akan dibuat pada kain sifon .
- 3) Indikator yang harus dicapai yaitu: peserta didik dapat menjelaskan macam-macam tusuk sulam pita, mendeskripsikan pengertian sulam pita, memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan sulam pita, dan membuat sulam pita pada kain sifon.
- 4) Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai yaitu: peserta didik mampu terlibat aktif dalam proses pembelajaran saat Video tersebut digunakan, mampu menjelaskan macam-macam tusuk sulam pita jepang, mendeskripsikan pengertian sulam pita, memahami hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan sulam pita jepang, dan membuat sulam pita pada kain.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Desain merupakan tahap perancangan pengembangan media pembelajaran video pembuatan sulam pita. Adapun hasil pada tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Tahapan pra produksi

1) Menyiapkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran

Media yang akan dikembangkan berupa video. Untuk membuat media tersebut hal yang perlu dilakukan adalah menyiapkan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dapat dilihat pada silabus pembelajaran yaitu macam-macam tusuk sulam pita dan langkah membuat tusuk sulam pita, materi –materi tersebut didapatkan dari buku- buku referensi diantaranya “tutorial membuat sulam pita” karangan Yana Izzudin (2017), dan buku pelajaran tata busana kelas XII karangan Ernawati,dkk (2008). Materi disiapkan secara terperinci diantaranya pengertian sulam pita, alat dan bahan untuk membuat sulam pita, dan langkah membuat sulam pita.

2) Membuat *Storyboard*

Storyboard disusun berdasarkan materi yang disesuaikan berdasarkan silabus, RPP dan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran hiasan busana adapun standar kompetensi adalah membuat hiasan busana dan kompetensi dasarnya yaitu membuat sulam pita. Tujuan diadakan pembelajaran adalah siswa dapat menjelaskan macam-macam tusuk sulam pita, mendeskripsikan pengertian sulam pita,

dan membuat sulam pita . *Storyboard* berisi setiap tahapan yang ditampilkan pada Video dan skrip yang berisi keterangan-keterangan untuk memperjelas langkah-langkah pembuatan sulam pita. Pembuatan *storyboard* dilakukan secara detail sampai dengan penataan suara dan pengambilan gambar. *Background* dipilih warna hitam agar siswa dapat lebih berkonsentrasi pada langkah-langkah pembuatan sulam pita. Untuk lebih lengkapnya *storyboard* dapat dilihat pada lampiran.

b. Tahapan produksi

1) Menyiapkan alat

pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah menyiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk proses *shooting* diantaranya *background*, meja, kursi, alat dan bahan membuat sulam pita yaitu ram/pemidangan , jarum *tapestry*, gunting, pensil, korek api, kain, benang sulam, benang jahit, dan pita, kemudian untuk mengambil gambar yaitu kamera, lampu, *slider*.

2) *Shooting* media video pembelajaran membuat sulam pita sesuai dengan *storyboard*

Pada tahap ini adalah proses pengambilan gambar sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya peragawati yang mempraktikkan langkah – langkah pembuatan sulam pita harus memperhatikan dengan baik sesuai dengan naskah pada *storyboard* memeragakan dengan jelas dan tidak terburu buru, langkah membuat sulam pita yang pertama yaitu membuat motif pada kain dengan menggunakan pensil, kemudian gunting pita secukupnya dengan menyerong, bakar tepi pita agar tidak bertiras, kemudian masukan pita kedalam jarum

tapestry setelah itu tusukan jarum pada ujung pita untuk mengunci, kemudian mulailah membuat sulam pita menggunakan tusuk sulam pita sesuai desain.

Camera-Men harus mengambil gambar dengan sangat detail ,pengaturan *zoom-in* dan *zoom-out* disesuaikan dengan *storyboard*, pencahayaan harus diatur dengan baik, sehingga hasil video benar benar bagus dan detail agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3) *Editing*

Tahap ini adalah tahap yang dilakukan setelah proses pengambilan gambar selesai, proses ini dilakukan menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* dan *adobe after effect* sesuai dengan *storyboard* yang telah direvisi, yang mencakup video tutorial Langkah pembuatan sulam pita dari langkah pertama hingga finishing. Penggabungan video dengan *voice over*. Proses mendisain menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* dan *adobe after effect*. Desain media Video yang akan diciptakan yaitu terdiri dari beberapa *slide* yang didalamnya meliputi tutorial membuat sulam pita dari langkah per langkah yang diperagakan oleh peraga menggunakan *setting* pencahayaan yang tepat dengan *backdrop* hitam agar lebih terfokus pada tutorial, untuk tulisan yang berfungsi sebagai penguatan didesain dengan menggunakan warna dasar putih dengan warna huruf hitam untuk menjelaskan tulisan yang ada agar lebih cepat dipahami oleh siswa, dan bahan untuk membuat yang kemudian dikemas dalam satu bentuk CD. Video terdiri dari 26 *Slide* yang mencakup judul, pengertian, alat dan

bahan menyulam, tutorial pembuatan sulampita bentuk bunga tulip dan cosmos, hasil menghias busana dengan hiasan sulam pita dan penutup.

c. Pasca Produksi

pada tahap ini yang dilakukan adalah menyusun komponen-komponen membuat Sulam Pita dan tahapan-tahapan yang telah dibuat untuk divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian diujicobakan. Dalam tahap ini dilakukan pula finalisasi/penyempurnaan produk yaitu langkah setelah proses editing selesai pada tahap editing dilakukan sampai penyusunan hasil gambar sesuai dengan *storyboard* dan kemudian dilanjutkan ke tahap finalisasi/penyempurnaan produk dengan menggabungkan beberapa efek diantaranya musik, transisi gambar, dan *voice over* menggunakan aplikasi *Adobe premiere & Adobe After Effect*.

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

a. Validasi

Data yang diperoleh dari validasi digunakan untuk menilai apakah pengembangan media video sulampita tersebut sudah valid. pengembangan media video sulampita dinyatakan valid dan mampu dijadikan sumber belajar sehingga dapat digunakan untuk penelitian. Saran yang diberikan validator dapat digunakan sebagai perbaikan pengembangan media video sulam pita. Berikut hasil dari validasi, uji coba kelompok kecil dan besar.

1) Ahli materi

Ahli materi akan menilai media pembelajaran video pembuatan sulam pita yang akan dinilai dan diperoleh dengan cara uji validitas oleh para ahli (*expert judgment*) yaitu 1 orang Dosen PTBB FT UNY dan 1 orang Guru Mata Pelajaran hiasan busana di SMK N 3 Sukabumi. Cara ini untuk menganalisa dan mengevaluasi secara sistematis apakah butir instrumen telah memenuhi apa yang hendak diukur.

Data hasil penilaian diperoleh dengan memberikan materi, kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Validator akan memberikan komentar dan saran tentang isi materi dalam video, setelah itu dapat diketahui hal-hal yang kurang tepat. Kesalahan tersebut kemudian diperbaiki sesuai saran dari validator

Penilaian diukur dengan skala *Guttman* dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Alternatif jawaban ‘Ya’ dapat diartikan materi pembelajaran ini layak digunakan, sedangkan alternatif jawaban “Tidak” dapat diartikan materi pembelajaran tidak layak digunakan. Skor untuk ya (layak) adalah 1 sedangkan skor untuk tidak (tidak layak) adalah 0. Angket terdiri dari 18 butir pernyataan dan jumlah responden 2 orang. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli materi diperoleh jumlah soal $18 \times 1 = 18$, skor minimum $0 \times 18 = 0$, dan skor maksimal $1 \times 18 = 18$, jumlah kategori 2, panjang klas interval 9, sehingga kriteria kelayakan materi pembelajaran oleh ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1 Kriteria Kelayakan video Ahli Materi

Kategori	Interval nilai	Hasil
Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$	$9 \leq S \leq 18$
Tidak layak	$S_{min} \leq S < (S_{min} + p)$	$0 \leq S \leq 8$

Sumber: Tesis Widiastuti, hal 126

Tabel 4.2 Hasil Validasi ahli Materi

<i>Judgement expert</i>	Skor	Kelayakan
Ahli Materi 1	18	Layak
Ahli Materi 2	18	Layak

2) Ahli media

Ahli media menilai tentang aspek tampilan media video sebagai media pembelajaran. Video ini dinilai oleh dosen pendidikan teknik busana. Data hasil penilaian diperoleh dengan memberikan video pembelajaran, kisi-kisi instrumen dan instrumen penilaian. Validator akan memberikan komentar dan saran tentang tampilan dalam video, setelah itu dapat diketahui hal-hal yang kurang tepat pada video. Kesalahan tersebut kemudian diperbaiki sesuai saran dari validator.

Penilaian diukur dengan skala *Guttman* dengan alternatif jawaban “Ya” dan “Tidak”. Alternatif jawaban ‘Ya’ dapat diartikan video ini layak digunakan,

sedangkan alternatif jawaban “Tidak” dapat diartikan video tidak layak digunakan. Skor untuk ya (layak) adalah 1 sedangkan skor untuk tidak (tidak layak) adalah 0. Angket terdiri dari 24 butir pernyataan dan jumlah responden 1 orang. Berdasarkan hasil validasi dari masing-masing ahli media diperoleh jumlah soal $24 \times 1 = 24$, skor minimum $0 \times 24 = 0$, dan skor maksimal $1 \times 24 = 24$, jumlah kategori 1, panjang klas interval 10, sehingga kriteria kelayakan video oleh ahli media adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Kriteria Kelayakan media video Ahli Media

Kategori	Interval nilai	Hasil
Layak	$(S_{min} + p) \leq S \leq S_{max}$	$12 \leq S \leq 24$
Tidak layak	$S_{min} \leq S < (S_{min} + p)$	$0 \leq S < 11$

Sumber: Tesis Widiastuti, hal 126

Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media

<i>Judgement expert</i>	Skor	Kelayakan
Ahli Media	20	Layak

4. Tahap Penyebarluasan (*Disseminate*)

Pada tahap ini, merupakan tahap penyebarluasan penggunaan video pembelajaran yang telah dikembangkan dan telah di uji kelayakannya sehingga video pembelajaran telah layak di gunakan di SMK Negeri 3 Sukabumi. Namun pada penelitian ini , peniliti hanya menyelesaikan sampai pada tahap pengembangan saja belum sampai pada tahap penyebarluasan (*dessiminate*).

B. Hasil Uji Coba Produk

Uji coba dilakukan dalam skala kecil Uji coba skala kecil merupakan uji coba yang dilakukan setelah validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menyatakan layak. Uji coba skala kecil ini dilakukan oleh 7 siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat Sulam Pita dari segi materi, kemanfaatan dan media pembelajaran siswa. Dan dilakukan oleh guru sebagai pengguna media. Proses ini penting digunakan untuk mengetahui kekurangan produk dari 7 penilaian siswa serta guru. Setelah melakukan uji skala kecil dilakukan revisi produk yaitu untuk memperbaiki kekurangan media membuat sulam pita dari segi siswa dan guru.

1. Uji coba skala kecil

Uji coba lapangan skala kecil dilakukan setelah melalui proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Uji coba skala kecil dilakukan oleh 7 orang peserta didik kelas XII di SMK N 3 Sukabumi, pengambilan responden dilakukan dengan teknik *random sampling* yang dilakukan oleh guru pengampu mata pelajaran . Uji coba skala kecil dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dengan media video pembuatan sulam pita sebelum diujikan pada uji coba kelompok besar. Uji coba skala kecil menggunakan angket dengan skala *Likert* dengan alternatif jawaban “sangat baik”, “baik” , ”cukup”, ”kurang”, dan “sangat kurang”. Angket terdiri dari 20 butir pernyataan.

Tabel 4.5 Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Responden	Total Skor	Rerata skor	Kriteria
1	R1	78	3,25	Cukup
2	R2	99	4,13	Baik
3	R3	97	4,04	Baik
4	R4	94	3,92	Baik
5	R5	90	3,75	Baik
6	R6	93	3,88	Baik
7	R7	92	3,83	Baik
Hasil		643 : 7 = 91,86	26,8 : 7 = 3,83	3,4 < \bar{X} ≤ 4,2

No	Jumlah Siswa	Kategori	Persentase
1	6	Baik	85,71%
2	1	Cukup	14,29%
Jumlah siswa pada uji coba skala kecil			7

Sumber: Data hasil penghitungan peneliti, 2018

Hasil dari Tabel 4.5, diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap media video. Perhitungan data dari angket yang diberikan ke subjek uji coba kelompok kecil, 85,71% siswa memberikan tanggapan bahwa video masuk kategori baik dan 14,29% masuk kategori cukup.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil terhadap 7 siswa SMK N 3 Sukabumi, dapat diketahui bahwa media video yang dikembangkan mendapat tanggapan positif dari siswa. Hal ini terbukti dengan hasil rerata keseluruhan dari uji coba tersebut adalah 3,83 dan termasuk dalam kategori baik.

2. Uji coba skala besar

Kelayakan video pembuatan sulam pita dilakukan uji coba besar. Uji coba skala besar dilakukan pada 33 peserta didik di kelas XII Tata Busana SMK N 3 Sukabumi. Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui kelayakan video pembuatan sulam pita.

Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kekurangan video, sehingga dapat disempurnakan lagi. Uji coba skala besar menggunakan angket dengan skala *Likert* dengan alternatif jawaban “sangat baik”, “baik” , ”cukup”, ”kurang”, dan “sangat kurang”. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam pembahasan berikut.

Tabel 4.6 Hasil Uji Coba Skala Besar

No.	Responden	Total Skor	Rerata Skor	Kategori
1	R1	95	3,96	Baik
2	R2	78	3,25	Cukup
3	R3	99	4,13	Baik
4	R4	97	4,04	Baik
5	R5	94	3,92	Baik
6	R6	90	3,75	Baik
7	R7	93	3,88	Baik
8	R8	92	3,83	Baik
9	R9	99	4,13	Baik
10	R10	99	4,13	Baik
11	R11	100	4,17	Baik
12	R12	88	3,67	Baik
13	R13	81	3,38	Cukup
14	R14	92	3,83	Baik
15	R15	92	3,83	Baik
16	R16	95	3,96	Baik
17	R17	93	3,88	Baik
18	R18	87	3,63	Baik
19	R19	79	3,29	Cukup
20	R20	78	3,25	Cukup
21	R21	89	3,71	Baik
22	R22	86	3,58	Baik
23	R23	82	3,42	Baik
24	R24	93	3,88	Baik
25	R25	91	3,79	Baik
26	R26	85	3,54	Baik
27	R27	80	3,33	Cukup
28	R28	80	3,33	Cukup
29	R29	97	4,04	Baik
30	R30	89	3,71	Baik
31	R31	95	3,96	Baik
32	R32	99	4,13	Baik
33	R33	66	2,75	Cukup
Hasil		2953	3,73	Baik

No	Jumlah Siswa	Kategori	Persentase
1	26	Baik	78,79%
2	7	Cukup	21,21%
Jumlah siswa dalam satu kelas			33

Sumber: Data hasil penghitungan peneliti, 2018

Berdasarkan Tabel 4.6, dapat diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terkait dengan media video yang dikembangkan. Berdasarkan hasil perhitungan data dari angket yang diberikan 78,9% siswa memberikan tanggapan bahwa video masuk kategori sangat baik dan 12,90% masuk kategori baik.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, dapat diketahui bahwa media video yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan oleh siswa. Hal ini terbukti pada rerata keseluruhan uji coba kelompok besar yaitu 3,73 dan termasuk dalam kriteria baik.

C. Revisi Produk

pada hasil video pertama , terdapat beberapa koreksi dari ahli media, diantaranya tata letak tulisan, desain video dengan keterangan, masih terdapat foto pada penjelasan alat dan bahan membuat video terkesan seperti *power point* ,durasi terlalu cepat, dan ketidak sesuaian hasil dengan tujuan yaitu tidak mempermudah siswa dalam memahami karena terlalu banyak konten didalam video tersebut. Kemudian peneliti merevisi produk sesuai dengan koreksi dari ahli media, yaitu memisahkan tulisan dengan video, sehingga tampilan menjadi lebih jelas dan dengan tulisan yang dipisahkan membuat tulisan berfungsi sebagai penguatan. Tampilan video menjadi lebih menarik dan jelas sehingga mudah dipahami.

D. Kajian Produk Akhir

1. Pengembangan Media Video Sulam Pita

Proses pengembangan media video sulam pita ini melalui beberapa tahapan sesuai prosedur pengembangan 4D yaitu *Define* (pendefisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebarluasan). Pada tahap pendefinisian (*define*) yang dilakukan adalah analisis kebutuhan pengembangan produk meliputi menganalisis kurikulum, menganalisis peserta didik, menganalisis materi dan membuat tujuan. Kurikulum yang di gunakan di SMK N 3 Sukabumi adalah kurikulum 2013. Kurikulum 2013 adalah kurikulum yang berlaku dalam sistem pendidikan Indonesia. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan kurikulum 2006 (KTSP) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku.

Pada tahapan analisis peserta didik dan analisis materi peneliti melakukan observasi dan wawancara. Teknik observasi yang digunakan pada penelitian ini merupakan observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan yaitu observasi yang peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat independen. Observasi yang digunakan pada penelitian ini berfungsi untuk mengetahui pelaksanaan dan situasi pembelajaran di kelas metode dan media yang guru gunakan. Sedangkan wawancara dilakukan untuk mengetahui keadaan media pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media Video pembuatan Sulam Pita di SMK N 3 Sukabumi.

Wawancara yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keadaan pembelajaran dan kebutuhan terhadap pengembangan media Video membuat Sulam Pita. Analisis materi dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran, menurut pendapat guru dibutuhkan media yang dapat meningkatkan semangat peserta didik untuk melakukan pembelajaran mandiri karena jika menggunakan metode ceramah dan benda jadi siswa masih banyak yang belum dapat memahami langkah-langkah pembuatan sulam pita. Mengingat silabus kurikulum 2013 terdapat materi pembuatan sulam pita yang memiliki tingkat kesulitan tinggi. Kompetensi dasar pembuatan sulam pita yaitu: membuat sulam pita jepang. Dengan demikian berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan guru peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video. Video dikembangkan agar peserta didik dapat belajar mandiri dan mampu memahami sendiri langkah dan unjuk kerja dalam pembuatan sulam pita. Video dibuat menarik untuk memotivasi peserta didik dan disesuaikan kemampuan peserta didik

Sesuai dengan karakteristik dan kemampuan siswa serta silabus kurikulum 2013 terdapat materi pembuatan sulam pita jepang yang memiliki tingkat kesulitan tinggi tersebut maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu memotivasi dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa yaitu dengan media video sulam pita. pengembangan media video sulam pita untuk pembelajaran hiasan busana di SMK N 3 Sukabumi. Judul tersebut dipilih sesuai dengan isi video yang menjelaskan langkah-langkah pembuatan sulam pita. Video tersebut disusun berdasarkan materi

yang disesuaikan dengan silabus, RPP, dan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran hiasan busana. Dengan adanya metode ini diharapkan mampu membantu memotivasi peserta untuk belajar mandiri dan mampu memahami sendiri langkah dan unjuk kerja dalam pembuatan sulam pita.

Setelah melakukan tahapan analisis kebutuhan maka peneliti melanjutkan ke proses meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahapan Pra Produksi peneliti membuat *storyboard* sebagai alur pembuatan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan dalam perencanaan tersebut merupakan dasar untuk proses pengembangan produk. Materi yang disusun dan dikembangkan berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditentukan untuk dikembangkan. Materi tersebut dikembangkan dan dibuat dalam bentuk *storyboard* yang disertai keterangan dan catatan serta tempat peletakan langkah-langkah pembuatan sulam pita. Kegiatan pengembangan produk dilanjutkan dengan validasi naskah oleh ahli materi dan ahli media. Seluruh rangkaian kegiatan pembuatan media pembelajaran ini atau dalam tahap desain menggunakan beberapa peralatan dan *software* yaitu dengan spesifikasi *adobe premiere pro* dan *adobe after effect*.

Tahapan selanjutnya adalah produksi, produksi dilakukan proses menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* dan *adobe after effect* sesuai dengan *storyboard* yang telah direvisi, yang mencakup video tutorial Langkah pembuatan sulampita dari langkah pertama hingga finishing. Pada tahapan produksi ini sudah dihasilkan *storyboard* yang telah disetujui oleh dosen pembimbing.

Proses pembuatan video sulampita dimulai dari proses mendesain menggunakan aplikasi *adobe premiere pro* dan *adobe after effect*. Kemudian desain media Video yang akan diciptakan yaitu terdiri dari beberapa *slide* yang didalamnya meliputi tutorial membuat sulam pita dari langkah per langkah, dengan menggunakan warna dasar putih dengan warna huruf hitam untuk menjelaskan tulisan yang ada agar lebih cepat dipahami oleh siswa, dan bahan untuk membuat yang kemudian dikemas dalam satu bentuk CD. Video terdiri dari 26 *Slide* yang mencakup judul, pengertian, alat dan bahan menyulam, tutorial pembuatan sulampita bentuk bunga tulip dan cosmos, hasil menghias busana dengan hiasan sulam pita dan penutup.

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan (Dilakukan tahapan *pasca* produksi yaitu menyusun komponen-komponen membuat Sulam Pita dan tahapan-tahapan yang telah dibuat untuk divalidasi oleh ahli media kemudian diujicobakan. Revisi dilakukan apabila dari aspek media dan atau materi masih terdapat kelemahan dan kekurangan sehingga media video yang dikembangkan masih kurang layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Uji coba dilakukan dalam skala kecil Uji coba skala kecil merupakan uji coba yang dilakukan setelah validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi menyatakan layak. Uji coba skala kecil ini dilakukan oleh 7 siswa untuk mengetahui pendapat siswa tentang media pembelajaran membuat Sulam Pita dari segi materi, kemanfaatan dan media pembelajaran siswa. Dan dilakukan oleh guru sebagai pengguna media. Proses ini penting digunakan untuk mengetahui kekurangan produk

dari 7 penilaian siswa serta guru. Setelah melakukan uji skala kecil dilakukan revisi produk yaitu untuk memperbaiki kekurangan media membuat sulam pita dari segi siswa dan guru di SMK N 3 Sukabumi.

Pembelajaran mata pelajaran hiasan busana dengan kompetensi dasar membuat sulam pita merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam Sekolah Menengah kejuruan (SMK) sehingga perlu menerapkan media pembelajaran yang tepat dengan kurikulum 2012. Untuk meningkatkan minat dan kemandirian belajar siswa dalam pelajaran membuat sulam pita, guru harus mampu menciptakan suasana yang terbaik dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat . Karena berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan tergantung pada proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa. Guru sebagai pengelola proses pembelajaran harus mampu menciptakan kondisi belajar mengajar yang kondusif yang mampu memberikan daya tarik dan motivasi pada siswa sehingga pencapaian kompetensi siswa akan meningkat.

Video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai dengan pelajaran produktif karena media ini menampilkan tahap-tahap dalam menghias busana secara detail dan terperinci. kualitas pembelajaran membuat sulam pita di SMK N 3 Sukabumi yaitu membuat media pembelajaran berbasis Video sangat tepat digunakan dalam pembelajaran karena berkaitan dengan proses pembelajaran yang menerapkan sistem perlangkah dan menampilkan unsur gerak yang nyata suatu objek misalnya dalam pembuatan sulam pita. Media pembelajaran Video dianggap dapat lebih menarik karena lebih banyak melibatkan panca indra antara lain mata, tangan

dan telinga sehingga akan lebih banyak pesan-pesan yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Sehingga apabila dalam pembelajaran media yang digunakan layak dan sangat menarik, akan membuat motivasi siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran dan dapat menuntun siswa untuk mendapatkan hasil yang baik. Untuk itu, mata pelajaran hiasan busana sangat memerlukan media pembelajaran yang layak dan menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami proses menghias busana yang baik dan benar.

2. Kelayakan Pengembangan Media Video Sulampita

Penentuan kelayakan video pembuatan sulam pita melalui beberapa tahapan, meliputi : validasi ahli, uji kelompok kecil dan uji kelompok besar.

a. Validasi Ahli

Setelah dilakukan pengujian oleh masing-masing ahli materi diperoleh saran untuk melengkapi materi dalam naskah kemudian dilakukan tindak lanjut untuk menyesuaikan dengan komentar dan saran perbaikan. Dari pengujian ulang 2 ahli materi yang diperoleh skor 18 dengan presentase sebesar 100%, sehingga dapat diartikan bahwa video sulam pita termasuk kategori layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, walaupun masih perlu dilakukan perbaikan sesuai saran dari ahli materi.

Selanjutnya pengujian terhadap 1 ahli media diperoleh skor 24 dengan presentase sebesar 100%. Hal tersebut dapat diartikan video sulam pita telah memenuhi kelayakan dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran, walaupun perlu

dilakukan revisi sesuai saran dari ahli media. Selanjutnya video ini siap untuk digunakan pada saat uji coba kelompok kecil kemudian dilanjutkan dengan pengujian kelompok besar.

b. Uji Kelompok Kecil

Kelayakan video sulam pita diperoleh dari data hasil penilaian oleh peserta didik. Pemilihan materi sesuai dengan media yang dikembangkan. Sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi membuat sulam pita.

Dari penilaian kelayakan dapat diperoleh hasil cukup dengan perhitungan data dari angket yang diberikan ke subjek uji coba kelompok kecil, 85,71% siswa memberikan tanggapan bahwa media video masuk kategori baik dan 14,29% masuk kategori cukup. Hasil penghitungan rerata keseluruhan responden diperoleh skor sebesar 3,83. Hal ini menunjukkan bahwa penilaian terhadap video secara keseluruhan telah memenuhi kriteria baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Uji Kelompok Besar

Kelayakan video pembuatan sulam pita dilakukan uji coba besar. Uji coba skala besar dilakukan pada 33 peserta didik di SMK N 3 Sukabumi. Uji coba skala besar bertujuan untuk mengetahui kelayakan video pembuatan sulam pita.

Uji coba skala besar dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kekurangan video, sehingga dapat disempurnakan lagi. Uji coba skala besar menggunakan angket dengan skala *Likert* dengan alternatif jawaban “sangat baik”, “baik” , ”cukup”,

”kurang”, dan “sangat kurang”. Lebih jelasnya dapat dilihat dalam pembahasan berikut.

Tabel 20. Persentase Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Jumlah Siswa	Kategori	Persentase
1	26	Baik	78,79%
2	7	Cukup	21,21%
Jumlah siswa dalam satu kelas			33

Sumber: Data hasil penghitungan peneliti, 2018

Berdasarkan Tabel 20, dapat diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan yang positif terkait dengan media video yang dikembangkan. Berdasarkan hasil perhitungan data dari angket yang diberikan 78,9% siswa memberikan tanggapan bahwa video masuk kategori sangat baik dan 12,90% masuk kategori baik.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar, dapat diketahui bahwa media video yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan oleh siswa. Hal ini terbukti pada rerata keseluruhan uji coba kelompok besar yaitu 3,73 dan termasuk dalam kriteria baik.

E. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan media pembelajaran video membuat sulam pita telah dilakukan dengan baik dan layak sebagai media pembelajaran namun produk ini memiliki keterbatasan. Keterbatasan produk ini antara lain dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang relatif besar. Keterbatasan buku referensi untuk materi sulam pita ,selain pada umumnya buku hanya mengungkapkan tahapan/prosedur kerja pembuatan sulam pita saja dan untuk teorinya sangat minim.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan dari beberapa tahapan pengembangan media video sebagai berikut :

1. Pengembangan media pembelajaran video pembuatan sulam pita berhasil dikembangkan melalui beberapa tahap yaitu : a) Analisis (pendefinisian/*define*) dengan menganalisis kebutuhan. b) Desain (perancangan/*design*) yaitu dimulai dari tahapan praproduksi, tahapan produksi dan tahapan pasca produksi. c) Implementasi (pengembangan/*develop*) yaitu uji coba produk pada skala kecil dan skala besar.
2. Video pembuatan sulam pita pada mata pelajaran hiasan busana semester II layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil pengujian kelayakan ahli materi dan ahli media (*judgment expert*) 100% berada dalam kategori layak. Uji coba skala kecil, 85,71% siswa memberikan tanggapan bahwa video masuk kategori layak, hasil rerata keseluruhan dari uji coba tersebut adalah 3,83 dan termasuk dalam kategori layak. Kemudian untuk uji coba skala besar dilakukan oleh 33 peserta didik. Berdasarkan penilaian kelayakan dapat diperoleh hasil uji coba kelompok besar, 78,79% siswa memberikan tanggapan bahwa media video masuk kategori layak. Hasil penghitungan rerata keseluruhan responden diperoleh skor sebesar 3,73 . Hal ini menunjukkan bahwa penilaian

terhadap video secara keseluruhan telah memenuhi kriteria layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan yang diambil dalam penelitian ini yaitu penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa lebih mudah dalam memahami langkah-langkah pembuatan sulam pita. Media video menyajikan secara langsung dan urut sesuai langkah-langkah pembuatan sulam pita dengan baik dan benar, sehingga membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran sulam pita. Penggunaan media Video juga berdampak terhadap tercapainya tujuan pembelajaran, dikarenakan siswa lebih cepat menyelesaikan membuat sulam pita dan tidak banyak mengalami kesalahan yang membuat siswa harus mengulang-ulang kembali.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang sebaiknya menjadi perhatian antara lain sebagai berikut :

1. Saran untuk pengembangan :

Pengembangan media pembelajaran video pembuatan sulam pita berhasil dikembangkan melalui 4 tahapan, kemudian penulis menyarankan agar hasil penelitian ini bisa difungsikan sebagai media pembelajaran di smk khususnya prodi busana

2. Saran untuk video yang sudah layak:

Video pembuatan sulam pita pada mata pelajaran hiasan busana semester II layak digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu penulis menyarankan untuk dijadikan referensi utama dalam pemanfaatan media pembelajaran di sekolah

C. Desiminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Skripsi ini merupakan hasil riset yang dapat mengembangkan media pembelajaran audio visual secara berkelanjutan yang dapat di manfaatkan oleh guru mata pelajaran hiasan busana dan dapat di distribusikan ke seluruh SMK Tata Busana di Indonesia.

Disamping itu hasil penelitian ini bisa meningkatkan kompetensi dan peningkatan wawasan tenaga pendidik di bidang Tata Busana, berkaitan dengan proses pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan di luar kelas.

Bagi sekolah media ini dapat menambahkan perbendaharaan media pembelajaran di sekolah guna jalannya proses belajar mengajar yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad,S.(2009).*Pengertian Pendekatan, Strategi, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran* Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Amelia,R.*Sulaman Berwarna*, di akses pada tanggal 12 januari 2018 dari <https://sulampita.wikipedia.com>
- Arief,Z.A.(2015). *Landasan Teknologi Pendidikan*. Bogor:UIKA PRESS.
- Arsad,A. (2017). *Media Pembelajaran*,Depok:PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto.(2011). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: Gava Media
- Ernawati, dkk.(2014).*Tata Busana Jilid 3*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jendral Menejemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional
- Hamalik,O. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:Mandar Maju
- Izzudin,Y.(2017). *Tutorial Sulam Pita 15 Jenis Bunga*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama
- Moedjiono&Dimyati.(1993). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Alfabeta
- Mulyatiningsih,E.(2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nazarudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta:Teras

- Nazarudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Yogyakarta: Teras.
- Puspitowati,W.(2008).*Terampil Sulaman Pita*.Surabaya: Kartika
- Restiansari, N.D. (2012). *Meningkatkan Kompetensi Menjahit Busana Tailoring Melalui Model Pembelajaran Koopeatif Tipe Jigsaw di SMK N 2 Nganjuk*. Skripsi, Tidak diterbitkan, Univesitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Riyana,C. (2007).*Media Pembelajaran*.Bandung: CV Wacana Prima
Rosdakarya
- Rusman.(2012).*Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT.RajaGrafindoPersada
- Rusman.(2012).*Model-Model Pembelajaran*. Jakarta:Rajawali Pers
- Sadiman,A.S.(2011).*Media Pendidikan,Pengertian,Pengembangan, dan Pemanfaatannya*,Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya,W.(2016).*Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta:Prenada Media Group
- Simamora, L. (2016). *Peningkatan Keaktifan Belajar dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas X SMKN 2 Wonosari*. Skripsi, Tidak diterbitkan, Univesitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Sudarwan,D.(2010). *Pengantar Kependidikan*. Bandung: Alfabeta

- Sudjana,N.(2009). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sudjana,N.(2010). *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sugihartono dkk.(2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY PRESS
- Sukmadinata,N.S.(2004). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya: 2004
- Susilana. (2009)*Media Pembelajaran..* Bandung: CV Wacana Prima¹
- Sutopo.A.H.(2012). *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suwarna.(2006). *Pembelajaran Micro*. Yogyakarta: Tiara Wacana

www.wikipedia.com , diakses pada tanggal 12 januari 2018 pukul 13:45 WIB

LAMPIRAN 1. Surat – Surat

- Surat keterangan Pembimbing
- Surat Permohonan Validator
- Surat Pernyataan Validasi
- Surat izin penelitian dari Fakultas Teknik UNY
- Surat izin penelitian dari KESBANGPOL DIY
- Surat izin penelitian dari KESBANGPOL JAWA BARAT
- Surat izin penelitian dari KESBANGPOL Kota Sukabumi
- Surat keterangan telah melaksanakan penelitian



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat : kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta
Website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id : teknik@uny.ac.id

Hal : Permohonan validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu. Hj. Euis Ika Istiqomah
Guru Mata Pelajaran Hiasan Busana
Di SMKN 3 Sukabumi

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Afifah Nadhirah Faiz
NIM : 14513244006
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SULAM PITA
UNTUK PEMBELAJARAN HIASAN BUSANA DI SMK
NEGERI 3 SUKABUMI

Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun sebagai ahli materi sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrument penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 09 Maret 2018
Pemohon,

Afifah Nadhirah Faiz
NIM. 14513244006

Mengetahui,

Pembimbing TAS

Kaprosdi Pendidikan Teknik Busana

Dr. Widhastuti
NIP. 19721115 200003 2 001

Dra. Enny Zuhni Khayati M. Kes
NIP. 196004271985032001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat : kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta
Website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id : teknik@uny.ac.id

Hal : Permohonan validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Ibu. Alicia C. Zvereva Gadi, M. Pd
Dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Afifah Nadhirah Faiz
NIM : 14513244006
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SULAM PITA
UNTUK PEMBELAJARAN HIASAN BUSANA DI SMK
NEGERI 3 SUKABUMI**

Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun sebagai ahli materi sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrument penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 09 Maret 2018
Pemohon,

Afifah Nadhirah Faiz
NIM. 14513244006

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana

Dr. Widi Hastuti
NIP.19721115 200003 2 001

Pembimbing TAS

Dra. Enny Zuhni Khayati M.Kes
NIP. 196004271985032001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat : kampus FT UNY Karangmalang, Yogyakarta
Website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail : ft@uny.ac.id : teknik@uny.ac.id

Hal : Permohonan validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bpk. Noor Fitrihana, M. Eng
Dosen jurusan Pendidikan Teknik Busana
Di Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Afifah Nadhirah Faiz
NIM : 14513244006
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Judul TAS : **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SULAM PITA
UNTUK PEMBELAJARAN HIASAN BUSANA DI SMK
NEGERI 3 SUKABUMI**

Dengan hormat mohon Bapak/ Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun sebagai ahli media sehingga dapat diujikan pada sampel penelitian. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan : (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrument penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 09 Maret 2018

Pemohon,

Afifah Nadhirah Faiz
NIM. 14513244006

Mengetahui,

Kaprodi Pendidikan Teknik Busana

Pembimbing TAS

Dr. Widi Hastuti
NIP.19721115 200003 2 001

Dra. Enny Zuhni Khayati M.Kes
NIP. 196004271985032001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 200/UN34.15/LT/2018

15 Maret 2018

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . 1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik DIY
2. SMK Negeri 3 Sukabumi Jawa Barat

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Afifah Nadhirah Faiz
NIM : 14513244006
Program Studi : Pend. Teknik Busana - S1
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SULAM PITA UNTUK PEMBELAJARAN
HIASAN BUSANA DI SMK NEGERI 3 SUKABUMI
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : 16 Januari - 30 Juni 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan Fakultas Teknik

Drs. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 28 Maret 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/3919/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Gubernur Jawa Barat
Up. Kepala Badan Kesatuan Bangsa
Dan Politik Provinsi Jawa Barat

di BANDUNG

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 200/UN34.15/LT/2018
Tanggal : 15 Maret 2018
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul proposal: **"PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SULAM PITA UNTUK PEMBELAJARAN HIASAN BUSANA DI SMK NEGERI 3 SUKABUMI"** kepada:

Nama : AFIFAH NADHIRAH FAIZ
NIM : 14513244006
No.HP/Identitas : 085720484879 / 3202165307960002
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Busana
Fakultas/PT : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Negeri 3 Sukabumi, Jawa Barat
Waktu Penelitian : 28 Maret 2018 s.d 28 September 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan;
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Izin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA
BADAN KESBANGPOL DIY

AGUNG SUPRIYONO, SH
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jalan Supratman No. 44 Telp. (022) 7206174 - 7205759
Faksimil : (022) 7106286 website : www.bakesbangpol.jabarprov.go.id
e-mail : bakesbangpolinmasda@jabarprov.go.id

BANDUNG

Kode Pos 40121

SURAT REKOMENDASI

070/970/Rekomlit/IV/KESBAK/2018

1. Yang bertanda tangan di bawah ini :

Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Jawa Barat

Berdasarkan Surat dari : Kepala Badan KESBANGPOL DI Yogyakarta
Nomor : 074/3919/Kesbangpol/2018
Tanggal : 28 Maret 2018
Menerangkan Bahwa :

a. Nama	: AFIFAH NADHIRAH FAIZ
b. Tlp/Email	: 085720484879/ afifahnadhirahfaiz@gmail.com
c. Tempat/Tgl. Lahir	: Sukabumi, 13 Juli 1996
d. Agama	: Islam
e. Pekerjaan	: Mahasiswa
f. Alamat	: Kp. Caringin Tonggoh RT RW 01/04 Cicurug Kabupaten Sukabumi
g. Jumlah Peserta	: -
h. Maksud	: Penelitian
i. Keperluan	: Penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul: Pengembangan Media Video Sulam Pita Untuk Pemebelajaran Hiasan Busana Di SMK Negeri 3 Sukabumi
j. Lokasi Tempat Penelitian	: Kota Sukabumi
k. Lembaga/Instansi yang dituju	: Kantor Kesatuan Bangsa Dan Politik Kota Sukabumi

2. Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan/ fasilitas yang diperlukan
3. Demikian Surat Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya, surat Rekomendasi ini berlaku sampai dengan **30 Juni 2018**.

Bandung, 5 April 2018

An. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
PROVINSI JAWA BARAT

Kepala Bidang Ketahanan Ekonomi, Seni, Budaya,
Agama dan Masyarakat


H. MOERJONO, SH.
NIP. 19610426 199103 1 003



PEMERINTAH KOTA SUKABUMI
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Lettu Bakri Nomor 20 Telp. (0266) 243 433 Sukabumi

SURAT REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070 / 147 / KESBANGPOL-2018

**KEPALA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KOTA SUKABUMI**

- Dasar :
- Undang-undang No.23 Tahun 2014, tentang Pemerintahan Daerah;
 - Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia No. 64 Tahun 2011, Tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Permendagri No.07 Tahun 2014 tentang perubahan Permendagri No.64 Tahun 2011;
 - Peraturan Daerah Kota Sukabumi No.09 Tahun 2016, tentang Pembentukan Perangkat Daerah Kota Sukabumi;
 - Peraturan Walikota Nomor 52 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Tugas Pokok, Fungsi, dan Tata Kerja Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Sukabumi;
 - Surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Teknik Nomor: 200/UN34.15/LT/2018 Tanggal 15 Maret 2018 Perihal Permohonan Ijin Penelitian.

Berdasarkan hasil kajian dan verifikasi permohonan rekomendasi penelitian dengan ini memberikan Rekomendasi untuk melaksanakan penelitian kepada :

Nama : **AFIFAH NADHIRAH FAIZ (14513244006)**
Dinas/Instansi/Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Teknik.
Penanggung Jawab : Dr. Drs. Widarto, M.Pd
Alamat : Kampus Karang Malang Yogyakarta, 55281.
Tujuan/Survey/Riset : Riset.
Untuk : Skripsi.
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SULAM PITA UNTUK PEMBELAJARAN HIASAN BUSANA DI SMK NEGERI 3 KOTA SUKABUMI.**
Lokasi : SMK N 3 Kota Sukabumi.
Waktu : 06 April – 30 Juni 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Yang bersangkutan diwajibkan untuk melaporkan kedatangan serta menjelaskan maksud dan tujuan dengan menunjukkan Surat Rekomendasi ini kepada pejabat ditempat pelaksanaan penelitian (Camat/Lurah/RW/RT).
- Menjaga tata tertib kesopanan dan kesusilaan serta menghindari pernyataan yang bersifat Politis serta tidak dibenarkan menjalankan kegiatan lain selain dari maksud semula;
- Surat Rekomendasi ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku lagi apabila ternyata di kemudian hari pemegang surat ini tidak memenuhi ketentuan No. 1 dan 2 diatas;
- Setelah selesai melaksanakan kegiatan agar segera melaporkan hasilnya kepada Walikota Sukabumi melalui Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Sukabumi.

Dikeluarkan di : SUKABUMI
Pada tanggal : 06 April 2018

**KEPALA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KOTA SUKABUMI**

AGUS WAWAN GUNAWAN, S.IP
Pembina Tingkat
NIP. 19711123 199003 1 001

TEMBUSAN, disampaikan kepada Yth:

- Wali kota Sukabumi (sebagai laporan);
- Wakil Wali kota Sukabumi (sebagai laporan);
- Sekretaris Daerah Kota Sukabumi (sebagai laporan);
- Kepala SMK Negeri 3 Kota Sukabumi.



PEMERINTAH DAERAH PROVINSI JAWA BARAT
DINAS PENDIDIKAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH V
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3
SUKABUMI**

Jalan Kabandungan No. 86 Telp. (0266) 222432
Fax : (0266) 237080 Website : <http://www.smkn3-smi.sch.id> Email : info@smkn3-smi.sch.id
Kota Sukabumi - 43114

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 423.4/933/SMKN.03/IV/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. Jajang Priatna, M.Pd.
NIP. : 196308011986031001
Pangkat/Golongan : Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah SMK Negeri 3 Sukabumi

menerangkan bahwa :

Nama : Afifah Nadhirah Faiz
NIM : 14513244006
Program studi : S1 - Pendidikan Teknik Busana
Judul Penelitian : "PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO SULAM PITA UNTUK
PEMBELAJARAN HIASAN BUSANA DI SMK NEGERI 3
SUKABUMI"

Telah melaksanakan penelitian di SMK Negeri 3 Sukabumi pada tanggal 09 April 2018,
untuk melengkapi persyaratan Penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) di **Universitas Negeri
Yogyakarta**.

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kepala Sekolah,

Drs. H. Jajang Priatna, M.Pd.
NIP. 196308011986031001

Kompetensi Keahlian dan Akreditasi :

1. Jasa Boga (A), 2. Akomodasi Perhotelan (A), 3. Tata Busana Butik (A),
4. Tata Kecantikan Kulit (A), 5. Patiseri (A), 6. UPW (A)



LAMPIRAN 2. HASIL

- Hasil perhitungan kelayakan dari ahli materi
- Hasil perhitungan kelayakan dari ahli media
- Hasil uji coba kelompok kecil
- Hasil uji coba kelompok besar

Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran Video
Pembuatan *Sulam Pita* Pada Mata Pelajaran Hiasan Busana
di SMK N 3 Sukabumi

A. Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen validasi ini diisi oleh ahli materi
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan
3. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (✓)
 - a. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran Video pembuatan *Sulam Pita* berikan tanda (✓) “ya”
 - b. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran Video pembuatan *Sulam Pita* berikan tanda (✓) “tidak”
4. Apabila ada kekurangan mohon kiranya memberikan saran pada tempat yang disediakan

B. Petunjuk Penilaian sebagai berikut :

0=tidak

1=ya

C. Angket Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Isi materi <i>Sulam Pita</i> disesuaikan dengan silabus yang digunakan di SMK N 3 Sukabumi	✓	
2.	Materi yang ada di dalam media pembelajaran Video sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	✓	

3.	Materi yang terdapat dalam media video sesuai dengan indikator yang terdapat pada RPP SMK N 3 Sukabumi	✓	
4.	Materi yang terdapat dalam media Video sudah lengkap sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai	✓	
5.	Materi yang terdapat dalam media Video sudah urut sesuai dengan silabus yang ada di SMK N 3 Sukabumi	✓	
6.	Materi yang terdapat dalam media Video menyajikan langkah-langkah pembuatan Sulam Pita secara jelas	✓	
7.	Materi yang terdapat dalam media Video dimulai dari tingkat yang mudah ke tingkat yang lebih sulit	✓	
8.	Materi yang terdapat dalam media Video dapat menunjang tercapainya kompetensi dasar	✓	
9.	Materi yang terdapat dalam media Video dibagi menjadi sub-sub bahasan sesuai silabus yang ada di SMK N 3 Sukabumi	✓	
10.	Materi yang terdapat dalam media Video sesuai dengan kebutuhan siswa	✓	
11.	Materi yang terdapat dalam media Video mudah dipahami	✓	
12.	Materi yang terdapat dalam media Video sesuai dengan situasi siswa di dalam kelas	✓	
13.	Materi yang terdapat dalam media Video sesuai dengan rencana kebutuhan siswa	✓	
14.	Materi yang terdapat dalam media Video sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
15.	Contoh contoh yang digunakan sudah tepat sesuai dengan materi	✓	
16.	Tutorial pembuatan yang telah diperagakan sesuai dengan materi	✓	

17.	Materi yang terdapat dalam media video memudahkan siswa untuk memahami isi materi	✓	
18.	Materi yang terdapat dalam media video memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓	

D. Saran:.....
.....
.....
.....
.....
.....

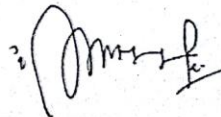
E. Kesimpulan :

Media pembelajaran Video ini dinyatakan :

- ☒ Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
☐ Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan untuk diuji coba lapangan yang bersangkutan

Yogyakarta, 9 April 2018

Validator



E. Ika Istikomah, S.Pd

Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran Video
Pembuatan Sulam Pita Pada Mata Pelajaran Hiasan Busana
di SMK N 3 Sukabumi

A. Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen validasi ini diisi oleh ahli media
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan
3. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√)
 - c. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran Video pembuatan Sulam Pita berikan tanda (√) “ya”
 - d. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran Video pembuatan Sulam Pita berikan tanda (√) “tidak”
4. Apabila ada kekurangan mohon kiranya memberikan saran pada tempat yang disediakan

B. Petunjuk Penilaian sebagai berikut :

0=tidak 1=ya

C. Angket Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Penggunaan audio dan grafis dalam Media pembelajaran Video sudah tepat	√	
2.	Pengantar yang terdapat dalam media pembelajaran video dapat menarik perhatian	√	
3.	Penggunaan media pembelajaran Video dapat memusatkan perhatian siswa dalam memahami langkah-langkah membuat	√	

	Sulam Pita		
4.	media pembelajaran Video mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran	✓	
5.	Ukuran Video sudah berkualitas baik	✓	
6.	Ilustrasi yang terdapat dalam media video sudah mencerminkan isi materi	✓	
7.	Media pembelajaran video dapat menampilkan contoh kongkrit yang tidak dapat ditampilkan di buku	✓	
8.	Penggunaan suara latar sudah tepat	✓	
9.	Jenis visual yang digunakan sudah tepat dalam mendukung isi pembelajaran	✓	
10.	Penggunaan <i>sound effect</i> sudah tepat	✓	
11.	Penggunaan pembendaharaan kata sudah sesuai dengan latar belakang audiens	✓	
12.	Media pembelajaran video sudah menggunakan efek suara asli untuk memberi bayangan realisme	✓	
13.	Tampilan media pembelajaran Video cukup menarik	✓	
14.	Penggunaan media pembelajaran Video dapat meningkatkan motivasi siswa	✓	
16.	Penggunaan musik tema sudah tepat	✓	
17.	Media pembelajaran Video mudah digunakan dapat menampilkan contoh kongkrit yang tidak ditampilkan di buku	✓	
18.	Alur tampilan dalam media pembelajaran Video mudah dimengerti	✓	

20.	Penempatan letak pesan dalam media video pembelajaran sudah tepat	✓	
21.	Konsep dalam media pembelajaran video disajikan satu per satu	✓	
22.	Tercakupnya informasi penting mengenai proses membuat sulam pita	✓	
23.	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat	✓	
24.	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat	✓	

D. Saran:.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

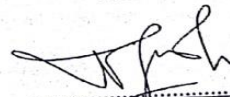
E. Kesimpulan

Media pembelajaran Video ini dinyatakan :

- ☒ Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
☐ Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
☐ Tidak layak digunakan untuk diuji coba lapangan yang bersangkutan

Yogyakarta, 2 April 2018

Validator


Noor Fitriana, M.Eng

Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran Video
Pembuatan Sulam Pita Pada Mata Pelajaran IHasan Busana
di SMK N 3 Sukabumi

A. Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen validasi ini diisi oleh ahli media
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan
3. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√)
 - c. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran Video pembuatan Sulam Pita berikan tanda (√) "ya"
 - d. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran Video pembuatan Sulam Pita berikan tanda (√) "tidak"
4. Apabila ada kekurangan mohon kiranya memberikan saran pada tempat yang disediakan

B. Petunjuk Penilaian sebagai berikut :

0=tidak 1=ya

C. Angket Validasi Ahli Media

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Penggunaan audio dan grafis dalam Media pembelajaran Video sudah tepat	√	
2.	Pengantar yang terdapat dalam media pembelajaran video dapat menarik perhatian	√	
3.	Penggunaan media pembelajaran Video dapat memusatkan perhatian siswa dalam memahami langkah-langkah membuat	√	

	Sulam Pita		
4.	media pembelajaran Video mempermudah siswa dalam mengikuti pembelajaran	✓	
5.	Ukuran Video sudah berkualitas baik	✓	
6.	Ilustrasi yang terdapat dalam media video sudah mencerminkan isi materi	✓	
7.	Media pembelajaran video dapat menampilkan contoh kongkrit yang tidak dapat ditampilkan di buku	✓	
8.	Penggunaan suara latar sudah tepat	✓	
9.	Jenis visual yang digunakan sudah tepat dalam mendukung isi pembelajaran	✓	
10.	Penggunaan <i>sound effect</i> sudah tepat	✓	
11.	Penggunaan pembendaharaan kata sudah sesuai dengan latar belakang audiens	✓	
12.	Media pembelajaran video sudah menggunakan efek suara asli untuk memberi bayangan realisme	✓	
13.	Tampilan media pembelajaran Video cukup menarik	✓	
14.	Penggunaan media pembelajaran Video dapat meningkatkan motivasi siswa	✓	
16.	Penggunaan musik tema sudah tepat	✓	
17.	Media pembelajaran Video mudah digunakan dapat menampilkan contoh kongkrit yang tidak ditampilkan di buku	✓	
18.	Alur tampilan dalam media pembelajaran Video mudah dimengerti	✓	

20.	Penempatan letak pesan dalam media video pembelajaran sudah tepat	✓	
21.	Konsep dalam media pembelajaran video disajikan satu per satu	✓	
22.	Tercakupnya informasi penting mengenai proses membuat sulam pita	✓	
23.	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat	✓	
24.	Jenis huruf yang digunakan sudah tepat	✓	

D. Saran:.....

.....

.....

.....

.....

.....

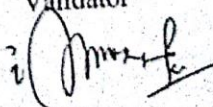
E. Kesimpulan

Media pembelajaran Video ini dinyatakan :

- ☒ Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak digunakan untuk diuji coba lapangan yang bersangkutan

Yogyakarta, 9 April 2018

Validator


E. Ika Istigomah, S.Pd

Instrumen Pengembangan Media Pembelajaran Video
Pembuatan *Sulam Pita* Pada Mata Pelajaran *Hiasan Busana*
di SMK N 3 Sukabumi

A. Petunjuk Pengisian :

1. Instrumen validasi ini diisi oleh ahli materi
2. Jawaban diberikan pada kolom skala penilaian yang telah disediakan
3. Pengisian instrumen validasi ini dilakukan dengan memberikan tanda cek (√)
 - a. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran Video pembuatan *Sulam Pita* berikan tanda (√) "ya"
 - b. Jika pertanyaan terdapat dalam media pembelajaran Video pembuatan *Sulam Pita* berikan tanda (√) "tidak"
4. Apabila ada kekurangan mohon kiranya memberikan saran pada tempat yang disediakan

B. Petunjuk Penilaian sebagai berikut :

0=tidak 1=ya

C. Angket Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Isi materi <i>Sulam Pita</i> disesuaikan dengan silabus yang digunakan di SMK N 3 Sukabumi	√	
2.	Materi yang ada di dalam media pembelajaran Video sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai	√	

3.	Materi yang terdapat dalam media video sesuai dengan indikator yang terdapat pada RPP SMK N 3 Sukabumi	✓	
4.	Materi yang terdapat dalam media Video sudah lengkap sesuai dengan kompetensi dasar yang akan dicapai	✓	
5.	Materi yang terdapat dalam media Video sudah urut sesuai dengan silabus yang ada di SMK N 3 Sukabumi	✓	
6.	Materi yang terdapat dalam media Video menyajikan langkah-langkah pembuatan Sulam Pita secara jelas	✓	
7.	Materi yang terdapat dalam media Video dimulai dari tingkat yang mudah ke tingkat yang lebih sulit	✓	
8.	Materi yang terdapat dalam media Video dapat menunjang tercapainya kompetensi dasar	✓	
9.	Materi yang terdapat dalam media Video dibagi menjadi sub-sub bahasan sesuai silabus yang ada di SMK N 3 Sukabumi	✓	
10.	Materi yang terdapat dalam media Video sesuai dengan kebutuhan siswa	✓	
11.	Materi yang terdapat dalam media Video mudah dipahami	✓	
12.	Materi yang terdapat dalam media Video sesuai dengan situasi siswa di dalam kelas	✓	
13.	Materi yang terdapat dalam media Video sesuai dengan rencana kebutuhan siswa	✓	
14.	Materi yang terdapat dalam media Video sudah sesuai dengan materi pembelajaran	✓	
15.	Contoh contoh yang digunakan sudah tepat sesuai dengan materi	✓	
16.	Tutorial pembuatan yang telah diperagakan sesuai dengan materi	✓	

17.	Materi yang terdapat dalam media video memudahkan siswa untuk memahami isi materi	✓	
18.	Materi yang terdapat dalam media video memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran	✓	

D. Saran:.....

Materi yang terdapat dalam video seharusnya sesuai dengan urutan kegiatan pembelajaran sesuai dengan silabus

E. Kesimpulan :

Media pembelajaran Video ini dinyatakan :

- ☒ Layak untuk diuji coba lapangan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk diuji coba lapangan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak digunakan untuk diuji coba lapangan yang bersangkutan

Yogyakarta, 3 April 2018

Validator


Alica C. Zupreva Badi, M.Pd

HASIL PERHITUNGAN KELAYAKAN DARI PARA AHLI

Tabel 1. Kriteria kualitas media untuk para ahli

Kriteria Kualitas media	
Kategori penilaian	Interval nilai
Layak	$(S_{\min} + p) \leq S \leq \max$
Tidak Layak	$S_{\min} \leq S \leq (S_{\min} + p - 1)$

Keterangan :

S : Skor responden

S_{min} : Skor responden terendah

S_{max} : Skor responden tertinggi

P : Panjang interval kelas

(di adaptasi dari Tesis Widiastuti, hal 126)

1. Validasi ahli materi

S : Skor responden

S_{min} : $0 \times 18 = 0$

S_{max} : $1 \times 18 = 18$

Jumlah kelas : 2

P : $S_{\max} / \text{Jumlah kelas}$

$$: 18 / 2 = 9$$

$S_{\min} + p$: $0 + 9$

$S_{\min} + p - 1$: $0 + 9 - 1 = 8$

Tabel 2. Kriteria kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli materi

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1.	Layak	$9 \leq S \leq 18$
2.	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 8$

Tabel 3. Hasil Validasi Video Oleh ahli Materi

<i>Judgement expert</i>	Skor	Kelayakan
Ahli Materi 1	18	Layak
Ahli Materi 1	18	Layak
	Total skor 36 Rata-rata 18	Layak

	Kategori	
--	----------	--

2. Validasi ahli media

S : Skor responden

S_{min} : $0 \times 24 = 0$

S_{max} : $1 \times 24 = 24$

Jumlah kelas : 2

P : S_{max} / Jumlah kelas

: $24 / 2 = 12$

S_{min} + p : $0 + 12$

S_{min} + p – 1 : $0 + 12 - 1 = 11$

Tabel 4. Kriteria kualitas media pembelajaran ditinjau dari ahli media

No	Kategori Penilaian	Interval Nilai
1.	Layak	$12 \leq S \leq 24$
2.	Tidak Layak	$0 \leq S \leq 11$

Tabel 5. Hasil Validasi tampilan media Video oleh Ahli Media

<i>Judgement</i>	Skor	Kelayakan
-------------------------	-------------	------------------

<i>expert</i>		
Ahli Media	24	Layak
	Total skor 24 Rata-rata 12 Kategori	Layak

KONVERSI SKOR SISWA

- a. Jumlah sub indikator = 24
- Skor tertinggi = 5
- Skor terendah = 1
- b. Skor maksimal ideal = jumlah sub indikator x skor tertinggi
- = 24 x 5
- = 120
- c. Skor minimal ideal = jumlah sub indikator x skor terendah
- = 24 x 1
- = 24
- d. Rerata skor ideal (\overline{XI}) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)
- = $\frac{1}{2}$ (120 + 24)
- = $\frac{1}{2}$ (144)
- = 72
- d. Simpangan baku ideal (SBi) = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)
- = $\frac{1}{6}$ (120 – 24)
- = $\frac{1}{6}$ (96)
- = 16

Tabel 6. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif dari siswa

No	Rentang Skor	Rerata Skor	Kategori
1	$X > \bar{X}_i + 1,80 \times sbi$ $X > 72 + 1,80 (16)$ $X > 72 + 28,8$ $X > 100,8$	$\bar{X} > 4,2$	Sangat Baik (SB)
2	$\bar{X}_i + 0,60 \times sbi < X \leq \bar{X}_i + 1,80 \times sbi$ $72 + 0,60 (16) < X \leq 72 + 1,80 (16)$ $72 + 9,6 < X \leq 60 + 28,8$ $81,6 < X \leq 100,8$	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$	Baik (B)
3	$\bar{X}_i - 0,60 \times sbi < X \leq \bar{X}_i + 0,60 \times sbi$ $72 - 0,60 (16) < X \leq 72 + 0,60 (16)$ $72 - 9,6 < X \leq 72 + 9,6$ $62,4 < X \leq 81,6$	$2,6 < \bar{X} \leq 3,4$	Cukup (C)
4	$\bar{X}_i - 1,80 \times sbi < X \leq \bar{X}_i - 0,60 \times sbi$ $72 - 1,80 (16) < X \leq 72 - 0,60 (16)$ $72 - 28,8 < X \leq 72 - 9,6$ $43,2 < X \leq 62,4$	$1,8 < \bar{X} \leq 2,6$	Kurang (K)
5	$X \leq \bar{X}_i - 1,80 \times sbi$ $X \leq 72 - 1,80 (16)$ $X \leq 72 - 28,8$ $X \leq 43,2$	$\bar{X} \leq 1,8$	Sangat Kurang (SK)

Tabel 7. Data Hasil Uji Coba Kelompok kecil

No	Responden	Total Skor	Rerata skor	Kriteria
1	R1	78	3,25	Cukup
2	R2	99	4,13	Baik
3	R3	97	4,04	Baik
4	R4	94	3,92	Baik
5	R5	90	3,75	Baik
6	R6	93	3,88	Baik
7	R7	92	3,83	Baik
Hasil		643 : 7 = 91,86	26,8 : 7 = 3,83	$3,4 < \bar{X} \leq 4,2$

Tabel 8.Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No.	Responden	Total Skor	Rerata Skor	Kategori
1	R1	95	3,96	Baik
2	R2	78	3,25	Cukup
3	R3	99	4,13	Baik
4	R4	97	4,04	Baik
5	R5	94	3,92	Baik
6	R6	90	3,75	Baik
7	R7	93	3,88	Baik
8	R8	92	3,83	Baik
9	R9	99	4,13	Baik
10	R10	99	4,13	Baik

11	R11	100	4,17	Baik
12	R12	88	3,67	Baik
13	R13	81	3,38	Cukup
14	R14	92	3,83	Baik
15	R15	92	3,83	Baik
16	R16	95	3,96	Baik
17	R17	93	3,88	Baik
18	R18	87	3,63	Baik
19	R19	79	3,29	Cukup
20	R20	78	3,25	Cukup
21	R21	89	3,71	Baik
22	R22	86	3,58	Baik
23	R23	82	3,42	Baik
24	R24	93	3,88	Baik
25	R25	91	3,79	Baik
26	R26	85	3,54	Baik
27	R27	80	3,33	Cukup
28	R28	80	3,33	Cukup
29	R29	97	4,04	Baik
30	R30	89	3,71	Baik
31	R31	95	3,96	Baik
32	R32	99	4,13	Baik

33	R33	66	2,75	Cukup
Hasil		2953	3,73	Baik

Sumber: Data primer yang diolah, 2018

Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	33	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	33	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

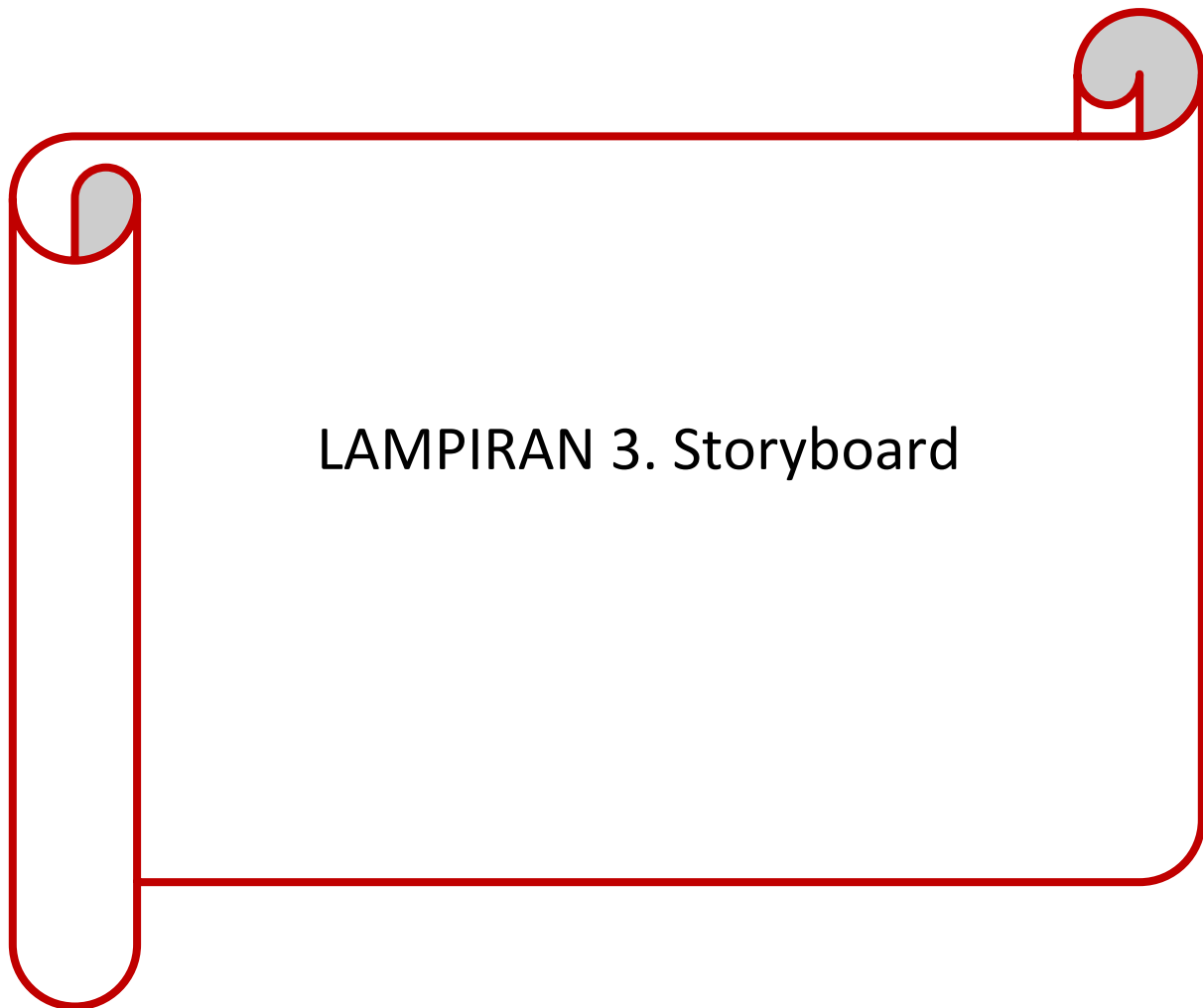
Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,918	20

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	85,6970	54,405	,671	,913
VAR00002	85,4848	55,008	,613	,914
VAR00003	85,7273	56,080	,458	,917
VAR00004	85,5152	56,070	,525	,916
VAR00005	85,6970	54,093	,710	,912
VAR00006	86,0303	54,780	,514	,916
VAR00007	85,7273	55,580	,468	,917
VAR00008	85,5455	55,631	,567	,915
VAR00009	85,7273	56,080	,519	,916
VAR00010	85,5455	56,506	,450	,917
VAR00011	85,8788	55,922	,486	,916
VAR00012	85,8182	54,341	,517	,916
VAR00013	86,0909	50,148	,785	,909
VAR00014	85,9697	52,030	,688	,912
VAR00015	85,6970	54,343	,561	,915

VAR00016	85,8788	54,172	,584	,914
VAR00017	85,7273	54,205	,625	,913
VAR00018	85,7576	54,752	,514	,916
VAR00019	85,7879	54,610	,577	,914
VAR00020	85,8788	53,735	,690	,912



STORYBOARD MEDIA VIDEO SULAM PITA

Oleh : Afifah Nadhirah Faiz

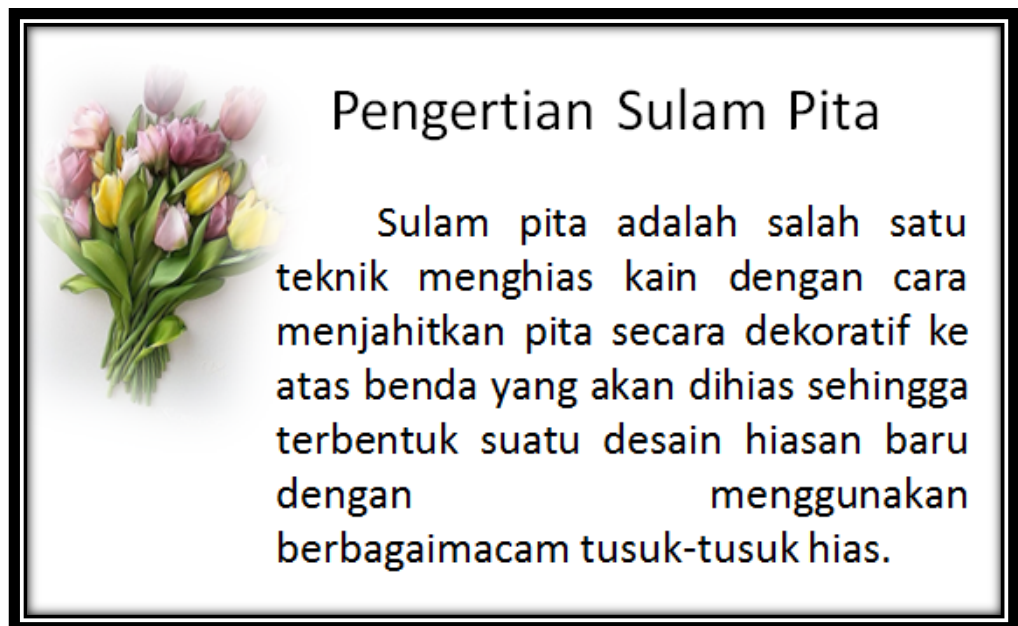
SCENE 1



Keterangan:

1. Transisi tulisan dan gambar
2. *Voice over* tulisan
3. Musik tema

SCENE 2



Keterangan :

1. Musik
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan

SCENE 3

Alat untuk menyulam

1. Pemingangan

Pemingangan adalah alat yang digunakan untuk mengencangkan kain agar kain tidak mengkerut dan rata ketika menyulam.



Keterangan :

1. Musik transisi
2. Memvisualisasikan seluruh alat untuk membuat sulam pita di atas meja
3. Model menunjukan alat yang sedang dijelaskan
4. Transisi gambar dan tulisan
5. *Voice over* tulisan

SCENE 4

2. Gunting

dipergunakan untuk menggunting benang/pita,
dan untuk membersihkan tiras-tiras benang/pita.



Keterangan :

1. Musik transisi
2. Memvisualisasikan seluruh alat untuk membuat sulam pita di atas meja
3. Model menunjukan alat yang sedang dijelaskan
4. Transisi gambar dan tulisan
5. *Voice over* tulisan

SCENE 5

3. Jarum Tapestry

Jarum tapestry adalah jarum yang pada bagian lubang kepalanya lebih panjang dari ukuran jarum tangan pada umumnya. Jarum tapestry ini biasa digunakan untuk sulaman pita



Keterangan :

1. Musik transisi
2. Memvisualisasikan seluruh alat untuk membuat sulam pita di atas meja
3. Model menunjukan alat yang sedang dijelaskan
4. Transisi gambar dan tulisan
5. *Voice over* tulisan

SCENE 6

5. Korek Api

untuk membakar tepi pita agar tidak mudah rusak



Keterangan :

1. Musik transisi
2. Memvisualisasikan seluruh alat untuk membuat sulam pita di atas meja
3. Model menunjukan alat yang sedang dijelaskan
4. Transisi gambar dan tulisan
5. *Voice over* tulisan

SCENE 7

Keterangan :

Bahan untuk menyulam

1. Kain

Kain sebaiknya yang digunakan adalah kain yang berserat besar dengan tenunan rapat, misalnya : silk, katun, blaco, dan sifon.



1. Musik transisi
2. Memvisualisasikan seluruh bahan untuk membuat sulam pita di atas meja
3. Model menunjukan alat yang sedang dijelaskan
4. Transisi gambar dan tulisan
5. *Voice over* tulisan

SCENE 8

2. Pita

Banyak jenis pita yang dapat digunakan untuk sulam pita ini misalnya : pita sutera, pita organdi, pita jepang, pita satin, dan sebagainya



Keterangan :

1. Musik transisi
2. Memvisualisasikan seluruh bahan untuk membuat sulam pita di atas meja
3. Model menunjukan alat yang sedang dijelaskan
4. Transisi gambar dan tulisan
5. *Voice over* tulisan

SCENE 9

3. Benang Jahit

benang jahit digunakan untuk finishing manik-manik sebagai variasi memasang manik-manik sebagai variasi sulam pita (tidak selalu digunakan).



Keterangan :

1. Musik transisi
2. Memvisualisasikan seluruh bahan untuk membuat sulam pita di atas meja
3. Model menunjukan alat yang sedang dijelaskan
4. Transisi gambar dan tulisan
5. *Voice over* tulisan

SCENE 10

4. Benang Sulam

berfungsi untuk memberi variasi pada sulam pita.



Keterangan :

1. Musik transisi
2. Memvisualisasikan seluruh bahan untuk membuat sulam pita di atas meja
3. Model menunjukan alat yang sedang dijelaskan
4. Transisi gambar dan tulisan
5. *Voice over* tulisan

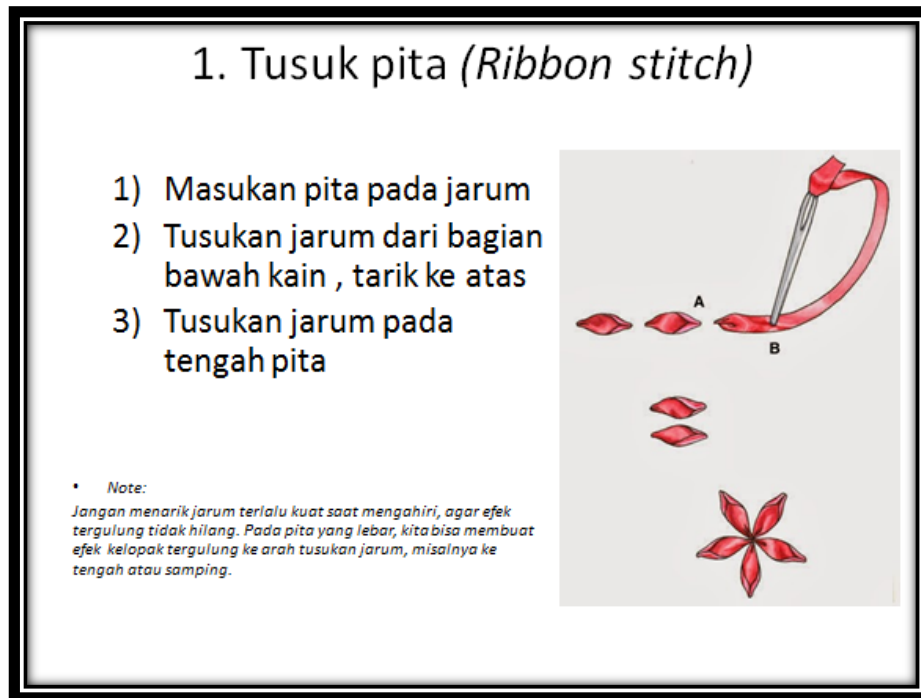
SCENE 11



Keterangan :

1. Musik transisi
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan

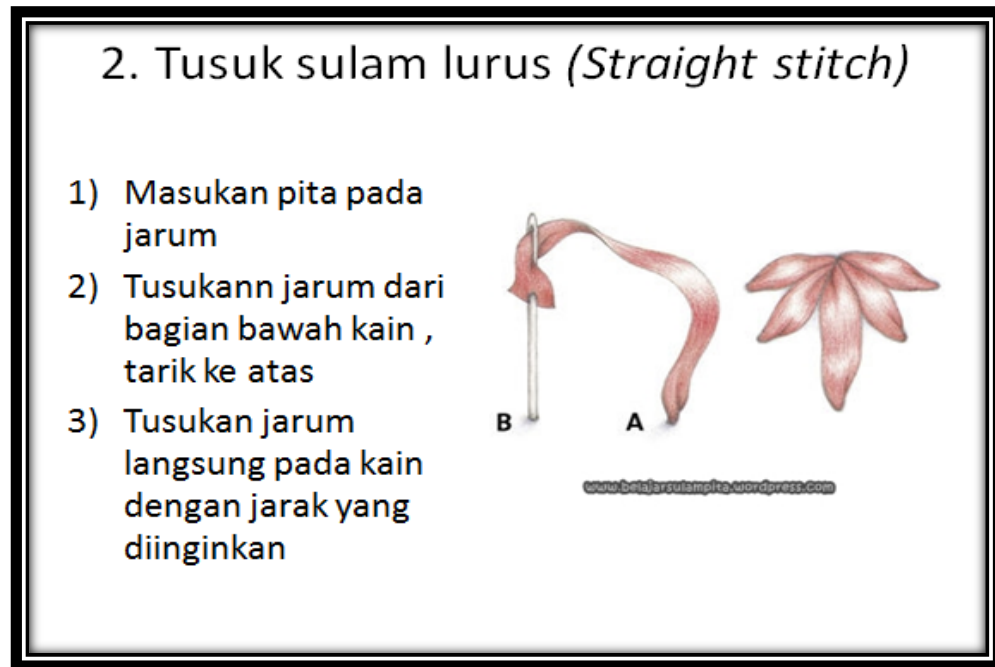
SCENE 12



Keterangan :

1. CF (*cross fade*) : pergantian musik dengan irama yang sama
2. Musik latar
3. Transisi gambar dan tulisan
4. *Voice over* tulisan dengan announcer
5. Video tutorial membuat tusuk pita (*ribbon stitch*)
 - Model mempergakan cara membuat tusuk pita (*ribbon stitch*)
 - Diawali dengan LS (*Long Shoot*)
 - FI (*Fade In*) pengambilan gambar secara perlahan
 - CU (*Close Up*) pengambilan gambar bagian terpenting

SCENE 13



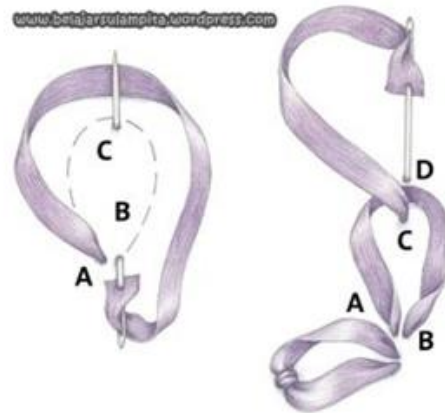
Keterangan :

1. Musik
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan dengan announcer
4. Video tutorial membuat tusuk lurus (*straight stitch*)
 - Model mempergakan cara membuat tusuk lurus (*straight stitch*)
 - Diawali dengan LS (*Long Shoot*)
 - FI (Fade In) pengambilan gambar secara perlahan
 - CU (Close Up) pengambilan gambar bagian terpenting

SCENE 14

3. Tusuk rantai (*Lazy daisy*)

- 1) Masukkan pita pada jarum
- 2) Tusukkan jarum dari bagian bawah kain, tarik ke atas
- 3) Tusukkan jarum disamping tempat keluarnya pita
- 4) Keluarkan jarum ditengah-tengah sisa tarikan pita yang melingkar
- 5) Tusukkan kembali jarum diluar lingkaran pita



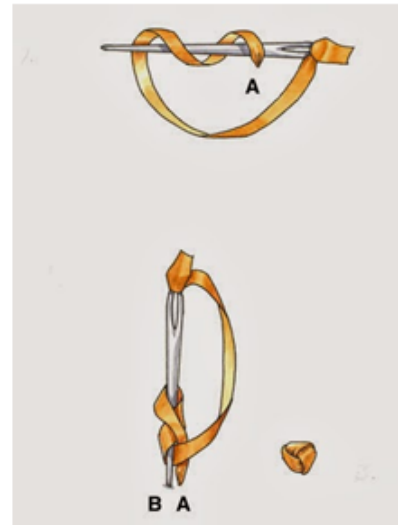
Keterangan :

1. Musik
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan dengan announcer
4. Video tutorial membuat tusuk rantai (*lazy daisy*)
 - Model mempergakan cara membuat tusuk rantai (*lazy daisy*)
 - Diawali dengan LS (*Long Shoot*)
 - FI (*Fade In*) pengambilan gambar secara perlahan
 - CU (*Close Up*) pengambilan gambar bagian terpenting

SCENE 15

4. Tusuk perancis (*French knot*)

- 1) Masukkan pita pada jarum
- 2) Tusukkan jarum dari bagian bawah kain, tarik ke atas
- 3) Lilitkan pita pada jarum (banyaknya lilitan dan lebar pita disesuaikan dengan besarnya french knot yang diinginkan)
- 4) Tarik sisa pita hingga lilitan menyatu kemudian tusukkan jarum di dekat tempat keluarnya jarum



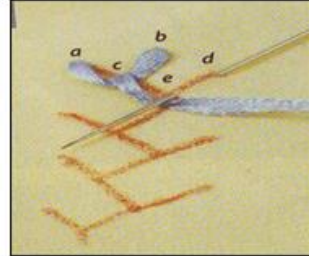
Keterangan :

1. Musik
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan dengan announcer
4. Video tutorial membuat tusuk perancis (*french knot*)
5. Model mempergakan cara membuat tusuk perancis (*french knot*)
 - Diawali dengan LS (*Long Shoot*)
 - FI (*Fade In*) pengambilan gambar secara perlahan
 - CU (*Close Up*) pengambilan gambar bagian terpenting

SCENE 16

5. Tusuk cabang (*Feather stitch*)

- 1) Masukkan pita pada jarum
- 2) Tusukkan jarum dari bagian bawah kain, tarik ke atas
- 3) Buatlah pola ranting
- 4) Tusukkan jarum di titik A kemudian dikeluarkan di titik B (cabang ranting yang pertama)
- 5) Lanjutkan menusukkan jarum ke titik C kemudian dikeluarkan di titik D (cabang ranting yang kedua)
- 6) Lanjutkan sesuai pola yang diinginkan



Keterangan :

1. Musik
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan dengan announcer
4. Video tutorial membuat tusuk cabang (*feather stitch*)
 - Model memperagakan cara membuat tusuk cabang (*feather stitch*)
 - Diawali dengan LS (*Long Shoot*)
 - FI (*Fade In*) pengambilan gambar secara perlahan
 - CU (*Close Up*) pengambilan gambar bagian terpenting

SCENE 17

6. Tusuk lalat (*Fly stitch*)

- Masukkan pita pada jarum
- Tusukkan jarum dari bagian bawah kain , tarik ke atas
- Tusukkan jarum di titik A kemudian keuarkan di titik B
- Kemudian tusukkan jarum di titik C kemudian keluarkan di titik D
- Lanjutkan sesuai pola yang diinginkan
- Tusuk tangkai (*Twisted stitch*)
- Masukkan pita pada jarum
- Tusukkan jarum dari bagian bawah kain , tarik ke atas
- Pelintir pita lalu tusukkan jarum pada media sesuai panjang tangkai yang diinginkan
- Catatan: teknik ini banyak digunakan untuk membuat tangkai lurus



Keterangan :

1. Musik latar
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan dengan announcer
4. Video tutorial membuat tusuk lalat (*fly stitch*)
 - Model mempergakan cara membuat tusuk lalat (*fly stitch*)
 - Diawali dengan LS (*Long Shoot*)
 - FI (*Fade In*) pengambilan gambar secara perlahan
 - CU (*Close Up*) pengambilan gambar bagian terpenting

SCENE 18

7. Tusuk tangkai (*Twisted stitch*)

- Masukkan pita pada jarum
- Tusukan jarum dari bagian bawah kain, tarik ke atas
- Pelintir pita lalu tusukkan jarum pada media sesuai panjang tangkai yang diinginkan
- Catatan: teknik ini banyak digunakan untuk membuat tangkai lurus

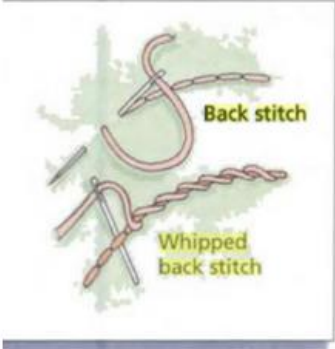
Keterangan :

1. Musik
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan dengan announcer
4. Video tutorial membuat tusuk tangkai (*twisted stitch*)
 - Model memperagakan cara membuat tusuk tangkai (*twisted stitch*)
 - Diawali dengan LS (*Long Shoot*)
 - FI (*Fade In*) pengambilan gambar secara perlahan
 - CU (*Close Up*) pengambilan gambar bagian terpenting

SCENE 19

8. Tusuk tikam jejak (*Whipped back stitch*)

- Masukkan pita pada jarum
- Buatlah tusukan garis lurus dengan pita kecil
- Kemudian lilitkan pita pada tiap jelujur
- Terakhir tusukan kembali sisa pita ke media
- Catatan: teknik ini biasa digunakan untuk membuat tangkai melengkung



Keterangan :

1. Musik
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan dengan announcer
4. Video tutorial membuat tusuk tikam jejak (*whipped back stitch*)
 - Model mempergakan cara membuat tusuk tikam jejak (*whipped back stitch*)
 - Diawali dengan LS (*Long Shoot*)
 - FI (*Fade In*) pengambilan gambar secara perlahan
 - CU (*Close Up*) pengambilan gambar bagian terpenting

SCENE 20



Keterangan :

1. Musik
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan dengan announcer
4. Video tutorial membuat bunga cosmos dengan tusuk sulam pita
 - Model mempergakan cara membuat bunga cosmos dengan tusuk sulam pita
 - Diawali dengan LS (*Long Shoot*)
 - FI (*Fade In*) pengambilan gambar secara perlahan
 - CU (*Close Up*) pengambilan gambar bagian terpenting

SCENE 21

Tutorial membuat bunga tulip

- Buat satu tusuk sulam lurus (straight stitch) dengan pita lebar
- Tarik kembali pita dari titik yang sama dengan tusukan di atas tusuk sulam lurus (straight stitch) dengan tusuk pita (ribbon stitch) pada sisi kanan pita
- Lanjutkan dengan teknik yang sama pada sisi kiri
- Buat tangkai dengan teknik tusuk tangkai (twisted straight stitch)
- Buat daun tulip dengan teknik tusuk pita (ribbon stitch) pada sisi kanan
- Untuk membuat daun tulip agar tampak seperti melengkung gunakan teknik sulam pita (ribbon stitch) dengan melipat pita terlebih dahulu



Keterangan :

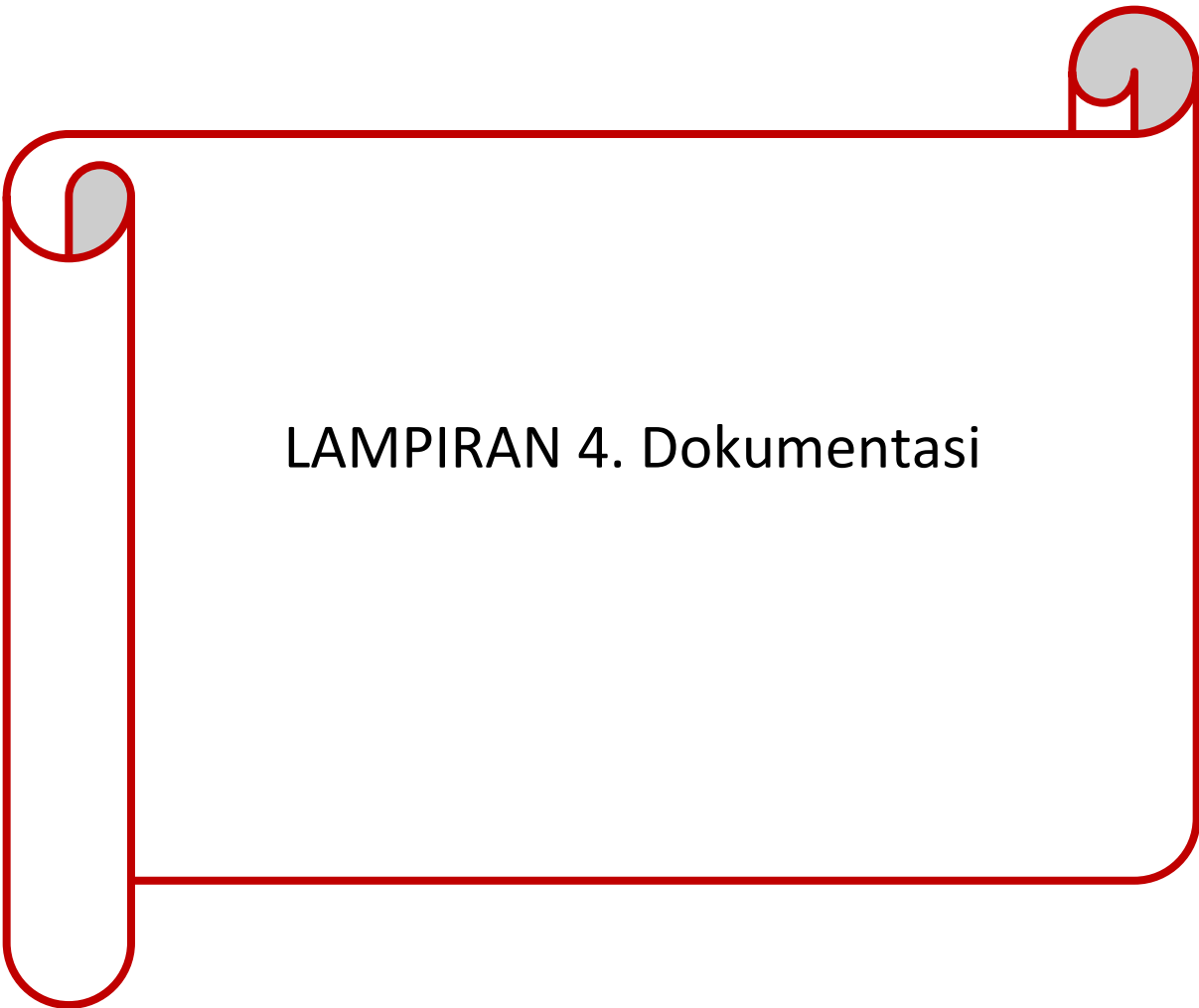
1. Musik
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan dengan announcer
4. Video tutorial membuat bunga tulip dengan tusuk sulam pita
 - Model mempergakan cara membuat bunga tulip dengan tusuk sulam pita
 - Diawali dengan LS (*Long Shoot*)
 - FI (Fade In) pengambilan gambar secara perlahan
 - CU (Close Up) pengambilan gambar bagian terpenting

SCENE 22



Keterangan :

1. Musik
2. Transisi gambar dan tulisan
3. *Voice over* tulisan dengan announcer
4. Video :
 - Model mempergakan busana dengan hiasan sulam pita
 - Diawali dengan LS (*Long Shoot*)
 - FI (Fade In) pengambilan gambar secara perlahan
 - CU (Close Up) pengambilan gambar bagian terpenting
 - CF (Camera Follow) kamera mengikuti gerak objek
 - Fade in dan fade out



LAMPIRAN 4. Dokumentasi



